53 ANNO 6
NUMERO 53
GIUGNO 1996
LIRE 6000

XENIA EDIZIONI

CONSOLE MANIA

Spedizione in abbonamento postale 50% - MILANO

CONSOLEMANIA A LOS ANGELES
TUTTE (e sono tante) LE **NOVITA'**
DALL'**ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO**

SUPER BOMBERMAN 4
Un gioco esplosivo su Super Nintendo

POCAHONTAS
Disney & Megadrive Binomio vincente?

THOR
RPG e platform si incontrano su Saturn

JUMPING FLASH! 2
Su e giù per il PlayStation

I TITOLI DEL MESE
Galaxian 3 • Playstadium
Choro-Q • BattleZone/Super Breakout
Rockman X3

SE RIUSCITE A LEGGERE QUESTA SCRITTA NON AVETE BISOGNO DI OCCHIALI!

QUEEN computer

MAIL SERVICE

software & games

LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN

L.go Turati, 49 - TORINO

telefono 011-3180700 fax 011-3199158

aperto dal lunedì al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30

GAME BOY

59.900 – 39.900 – 69.900 – 69.900 – 59.900 – 69.900 – 59.900 – 59.900

QUEEN computer MAGAZINE

la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!

con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...

il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE

di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158

VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI
MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation

TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI

MEGA DRIVE

99.900 – 109.900 – 109.900 – 119.900 – 99.900
69.900 – 99.900 – 109.900 – 109.900 – 69.900 – 109.900
109.900 – 119.900 – 59.900 – 109.900 – 99.900 – 109.900

SATURN

119.900 – 109.900 – 119.900 – 109.900 – 109.900
169.900 – 119.900 – 129.900 – 129.900 – 109.900 – 109.900
109.900 – 109.900 – 129.900 – 99.900 – 109.900 – 119.900

ORDINARE è FACILE

puoi telefonarci, mandarci un fax o compilare e spedire il coupon

TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT
url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome
indirizzo e numero civico
C.A.P. città e provincia
prefisso e telefono
firma (di un genitore se minorenne)

CO

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO
☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE
☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d. F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

IN QUESTO NUMERO

ANTEPRIMANIA NEWS 8

ANTEPRIMANIA NEWS E3 10

MADE IN JAPAN 66

RECENSIONI 75

PREVIEW 112

ROGUE & ROLE 127

MAGIA! 128

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO 131

FACCE... RIDE 133

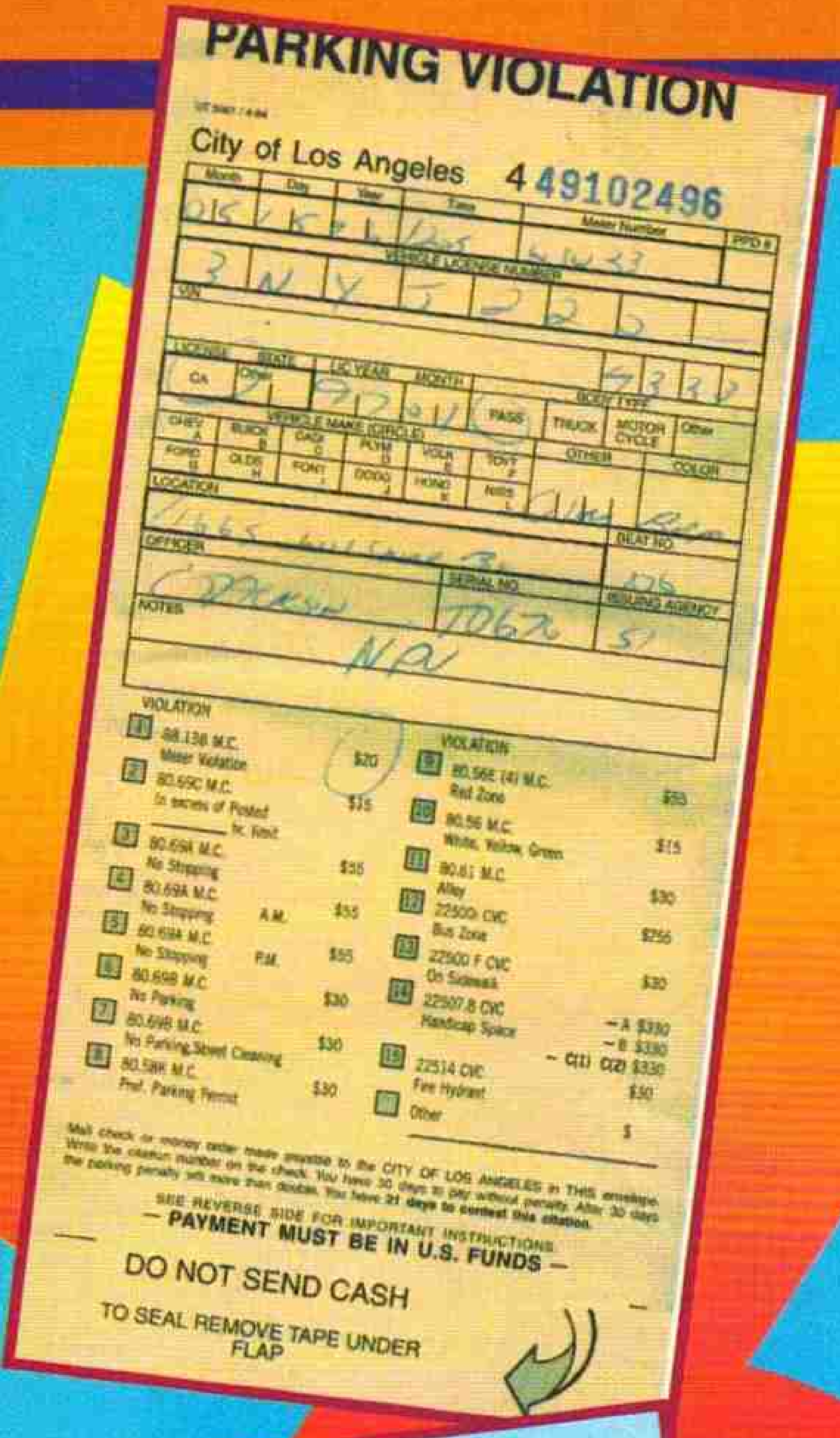
CONSOLIAMOCI 135

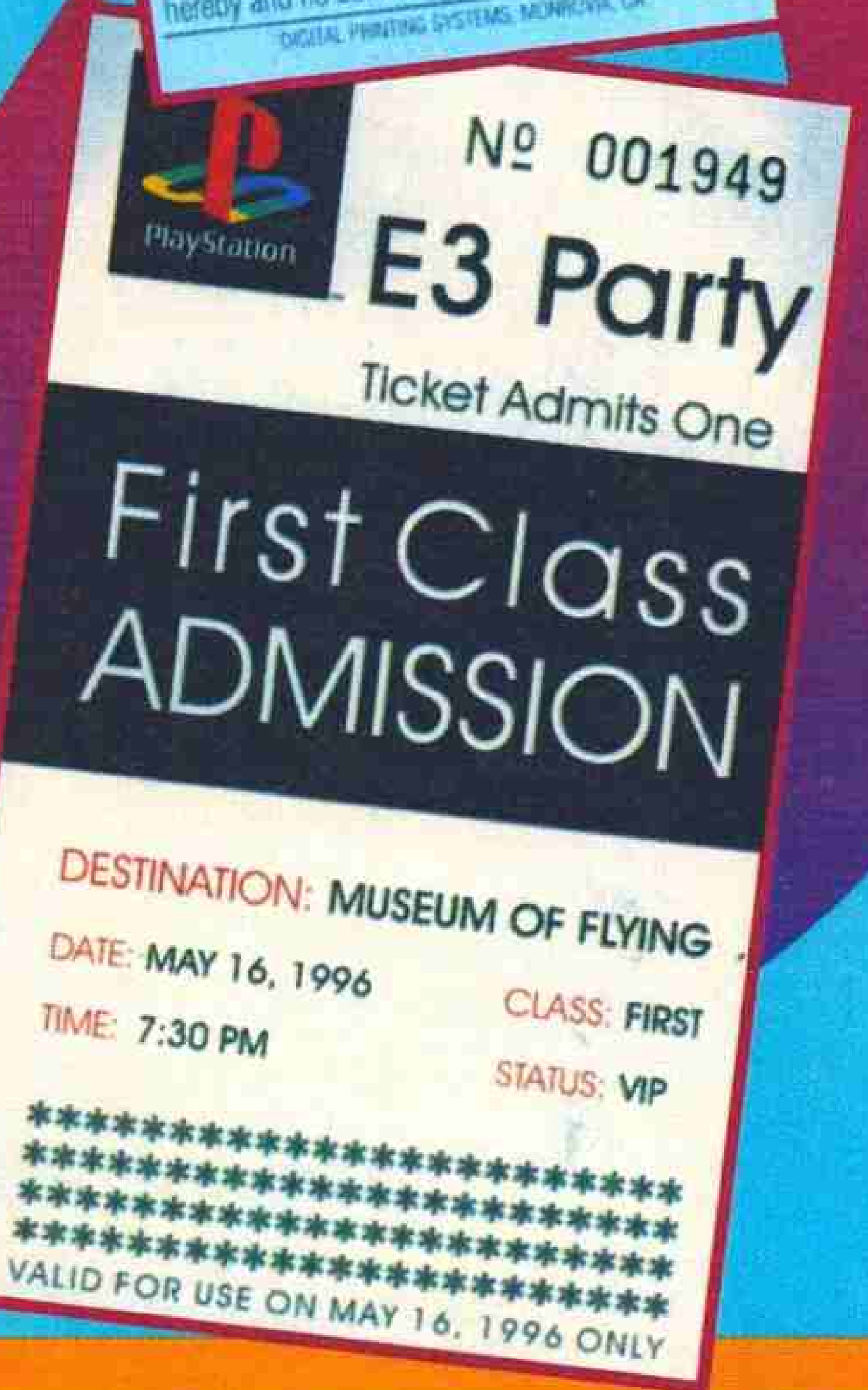
CONTROL YOUR CONSOLE 137

CYC SPECIALE VIRTUA FIGHTER 2 138

CYC SPECIALE RISE 2 148

BOVAS' HARD CAFE' 152





GLOSSARIO

Poiché pensiamo che molti di voi siano da pochissimo entrati nel mondo dei videogames, abbiamo voluto inserire in questa pagina un glossario dei termini più usati in questo campo, così potrete diventare subito anche voi veri e propri esperti. Abbiamo volutamente evitato di parlare dei generi dei giochi, che trovate descritti invece sotto ogni cartello della Segnaletica dei videogiochi di Console Mania.

Arcade • E' il nome che si dà sia ai coin-op, sia al genere di giochi che si trovano nelle sale.

Background • Il fondale di ogni gioco.

Blastare • E' il termine generalmente usato come sinonimo di "uccidere", "ammazzare", ecc.

Coin-op • Letteralmente "funzionante a gettoni" (coin operator). Si dice di qualsiasi videogioco che trovate nei bar o nelle sale giochi.

Parallasse, Parallattico • Si dice di scrolling che avviene su piani differenti, così da dare il senso di profondità. Per esempio su un fondale mentre vi spostate da destra a sinistra notate che le piante in primo piano si muovono molto veloci, le montagne in secondo piano sono un po' più lente e le nuvole in alto sono lentissime.

Scrolling • Il movimento del fondale di un gioco. Può essere orizzontale, verticale o multidirezionale (cioè sia orizzontale, sia verticale).

Sprite • Ogni oggetto o personaggio che possa essere spostato rispetto al fondale viene chiamato sprite. Gli sprite hanno una dimensione predefinita che dipende dalle capacità del computer (o console) e gli sprite molto grandi sono quindi formati da più sprite messi insieme.

Stage • E' sinonimo di "livello".

Tie-in • Genere di gioco ispirato alla trama di un film.

Vettoriale • E' un tipo di grafica a tre dimensioni creata utilizzando solo linee rette unite fra loro. Serve per rappresentare solidi tridimensionali che si muovono nello spazio in ogni direzione. E' particolare perché le varie posizioni che assumono gli oggetti vengono calcolate dal computer, e non disegnate dai programmatori che, una volta concepita la forma iniziale, non devono preoccuparsi dei vari cambiamenti in rapporto al movimento.

Editore: Xenia Edizioni S.r.l. - Via Carducci, 31 - 20123 Milano • Direttore Responsabile: Roberto Ferri • Capo Redattore: Alessandro Rossetto • Assistente alla Redazione: Marco Auletta • Redattori: Alessandro Rossetto, Andrea Della Calce, Andrea Fattori, Andrea Orchesi, Christian Antonini, Davide Corrado, Emanuele Fiorillo, Giancarlo Albertinazzi, Giancarlo Calzetta, Marco Auletta, Massimo Reynaud, Mirko Marangon, Paolo Besser, Raffaele Sogni, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, Ulrike Saltuari. • Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri • Grafica: Celasco Claudio • Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 87.85.11 - Fax (02) 87.85.67 •

HEI MAN,
YOU GOT A SPARE DOLLAR?

(SCUSA, TIPO, C'HAI MICA UN MILLINO 2 - LA VENDETTA)

Beh, a volte c'è da dire che viene la voglia di mollare tutto, di vivere prendendo il sole sulla spiaggia di Santa Monica, con una coperta e un paletto come casa. Specialmente quando, tornati in Italia, ci si ritrova a dover risolvere i mille problemi connessi al fatto di rientrare da una fiera come l'E3 e dover chiudere la rivista in tempo zero (poi magari trovi l'italiano che passa di lì e ti sgancia veramente un millino - episodio realmente accaduto questo giro a Los Angeles...).
Di qui- al solito - le notti insonni, il nervosismo cronico redazionale, e una concentrazione quasi maniacale su quello che c'è da fare.
Comunque sia, come potete ben immaginare, questo numero di ConsoleMania è caratterizzato dalla massiccia presenza delle novità provenienti da Los Angeles, sia a livello di pagine (il servizio da solo è più lungo dell'insieme delle recensioni) che di copertina - visto che abbiamo finalmente potuto vedere un Nintendo 64 funzionare (e non qualcosa spacciato per Nintendo 64 e che poi si rivelava essere una stazione SG) abbiamo pensato di celebrare assieme a Mario, da un po' assente dalle nostre pagine (non trattenete il fiato se aspettate l'uscita della nuova console Nintendo, però: abbiamo già visto troppi rinvii per credere veramente nella data di uscita prevista).
Non vogliatecene quindi per l'esiguo numero di recensioni, ma lo spazio al solito è quello che è - abbiamo comunque toccato le 110 pagine di redazionale, e i titoli in uscita sono comunque pochini (chi vuole giocare in estate? Meglio passare le giornate ad arrostire al sole, sognando dei titoli che usciranno per settembre e Natale...).
Buona lettura...

Alex Rossetto

INDICE RECENSIONI

GAME BOY

91 BATTLE ZONE/SUPER BREAKOUT
116 OLYMPIC GAMES - PREVIEW

MEGA DRIVE

92 POCAHONTAS

PLAYSTATION

76 PLAYSTADIUM
78 GALAXIAN 3
86 JUMPING FLASH 2
97 CHORO-Q
112 NBVA LIVE '96 - PREVIEW
116 OLYMPIC GAMES - PREVIEW
118 OLYMPIC SOCCER - PREVIEW
122 SPACE HULK - PREVIEW
124 PRIME GOAL EURO CHALLENGE - PREVIEW

SATURN

81 THOR
108 ROCKMAN X3
118 OLYMPIC SOCCER - PREVIEW

SUPER NINTENDO

105 SUPER BOMBERMAN 4
116 OLYMPIC GAMES - PREVIEW

Fotolito: Litomilano • Stampatore: Rotolito Lombarda, S.p.A. - Cernusco sul Naviglio (MI) • Spedizione in abbonamento postale 50% Milano • Concessionaria di Pubblicità: Spaziotre - Piazzale Archinto, 9 - 20159 Milano - Tel. (02) 69.0012.55 - Fax (02) 69.00.12.77 • Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano • Pubblicazione mensile - Registr. Tribunale di Milano Nr. 660 del 21/9/1991 - Pubblicità inferiore al 70% •Abbonamento a 11 numeri Lit. 55.000, arretrati il doppio del prezzo di copertina: solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni S.r.l. - Via dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano

AUTHENTIC
OLYMPIC GAMES
100
Atlanta 1996
COLLECTION
faster
stronger
higher
OLYMPIC GAMES
Official licensed product of the Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc.
PLAYSTATION
SATURN
OLYMPIC SOCCER
Official licensed product of the Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc.
DISPONIBILE DA LUGLIO
U.S. GOLD
DISPONIBILE DA GIUGNO
HALIFAX
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406
Copyrights String - © 1992 The Atlanta Committee of the Olympic Games (ACOG) 1996 U.S. Gold Limited, Units 2 & 3 Holford Way, Holford, Birmingham B67AX U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Limited. All rights reserved. Trademark of U.S. Gold Limited. All rights reserved. Playstation is a Trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Sega and Sega Saturn are trademarks of Sega Enterprises Ltd.

OLYMPIC SUMMER GAMES
Atlanta 1996
100
CENTENNIAL OLYMPIC GAMES
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
GAME BOY
PRACTICE
Black Pearl Software
T•HQ INC.
AUTHENTIC OLYMPIC GAMES COLLECTION
Official Licensed Product of the Atlanta Committee for the Olympic Games, Inc.
Black Pearl Software is a trademark of T•HQ Inc. © 96 1996 T•HQ, inc.
HALIFAX
Nei migliori negozi di Videogames
HALIFAX srl: Via G. Labus 15/3 - 20147 Milano - Tel. (02) 48300383 (10 l.r.a.) Fax (02) 48300406

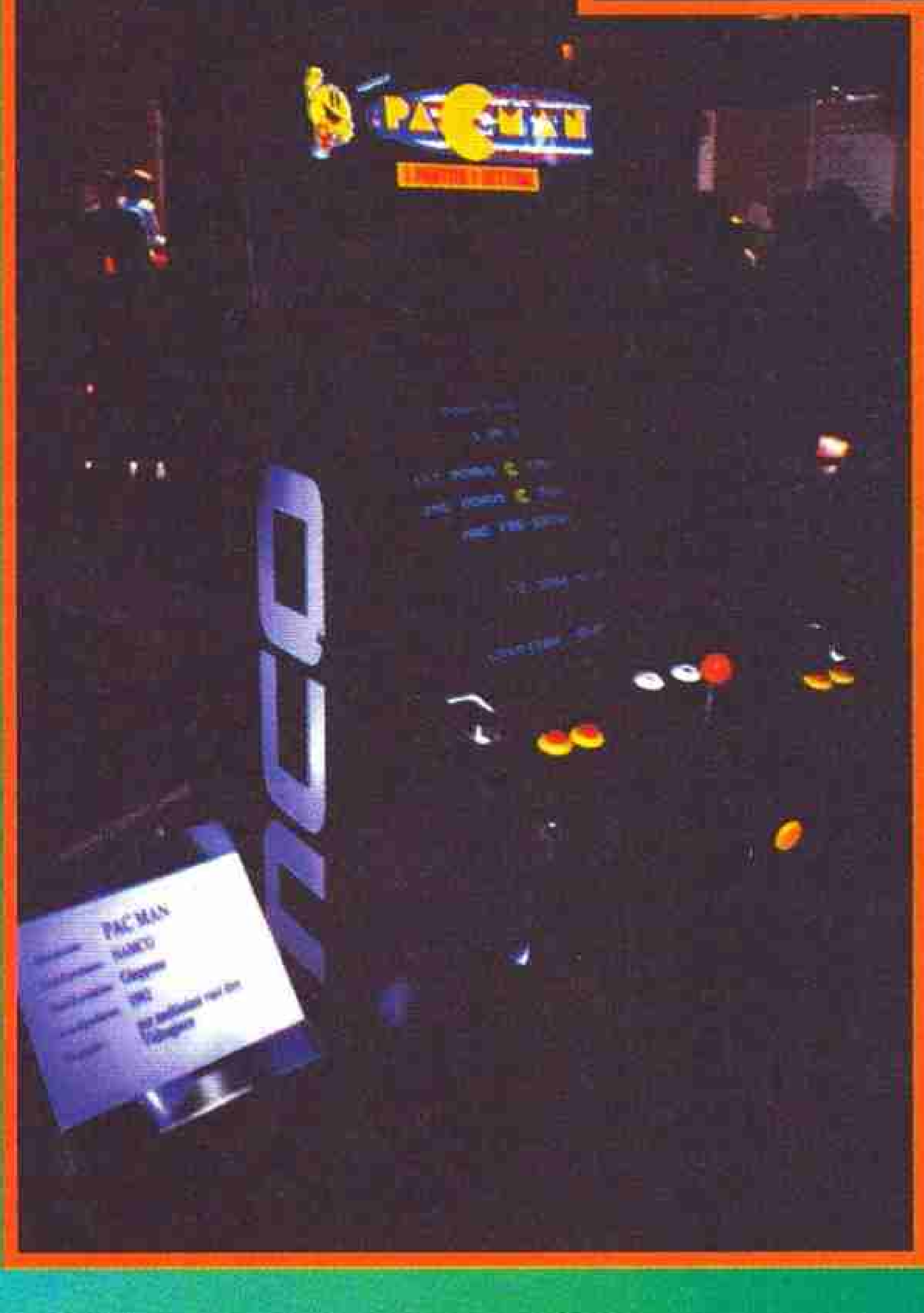
FUTURSHOW

Il primo Salone Multimediale italiano, che si è tenuto a Bologna dal 13 al 17 aprile, ha avuto un ottimo successo di pubblico. Ma cosa hanno potuto vedere esattamente gli oltre 250.000 visitatori che hanno scarpinato per i padiglioni del Futurshow?

La definizione "Salone Multimediale" non potrebbe essere più generica, e infatti al Furурshow si poteva trovare veramente di tutto, dal videogioco alla mostra della carta telefonica. Del resto basta dare un'occhiata alla lista degli espositori per avere un'idea della vastità dello spettro di prodotti e curiosità presenti allo show.

Per quello che ci riguarda più da vicino erano presenti diversi importatori e distributori di videogiochi.

C'era per esempio la Software & Co., col buon Ignazio Catania, fuori di cotenna come al solito. C'era poi la Ubi Soft, e ancora la Konami, attraverso il suo importatore italiano, che mostrava un paio di nuovi giochi della sua serie sportiva XXL: Hyper Olympic (gioco sportivo realizzato in vista delle olimpiadi, tutto rigorosamente in grafica poligonale, sembra carino) e un gioco di golf, tutti e due erano ancora in versione non definitiva. Allo stand di Computer One abbiamo invece fatto quattro interessanti chiacchiere con Alberto Lucchi, da cui abbiamo avuto notizie di prima mano sull'andamento del mercato videoludico. Anzitutto sul tracollo improvviso del software su cartuccia, le cui motivazioni vanno ricercate presso le software house, che trovano il supporto CD molto più vantaggioso, e questo nonostante la richiesta di software su cartuccia sia ancora sostenuta. Una piccola sorpresa, poi: durante tutta la durata della fiera al loro stand sono stati posti in vendita, allo stesso prezzo, Saturn e Playstation e il risultato è stata una netta superiorità della macchina Sony. Una scelta senz'altro motivata dalla quantità e dalla qualità del software al momento disponibile per la PlayStation, e da quei giocatori ormai stanchi di attendere l'arrivo, ormai più volte rimandato, dell'Ultra 64: per la console Nintendo recuperare terreno sarà molto difficile, mentre le speranze della console Sega sono nella riduzione di costi del nuovo Saturn...

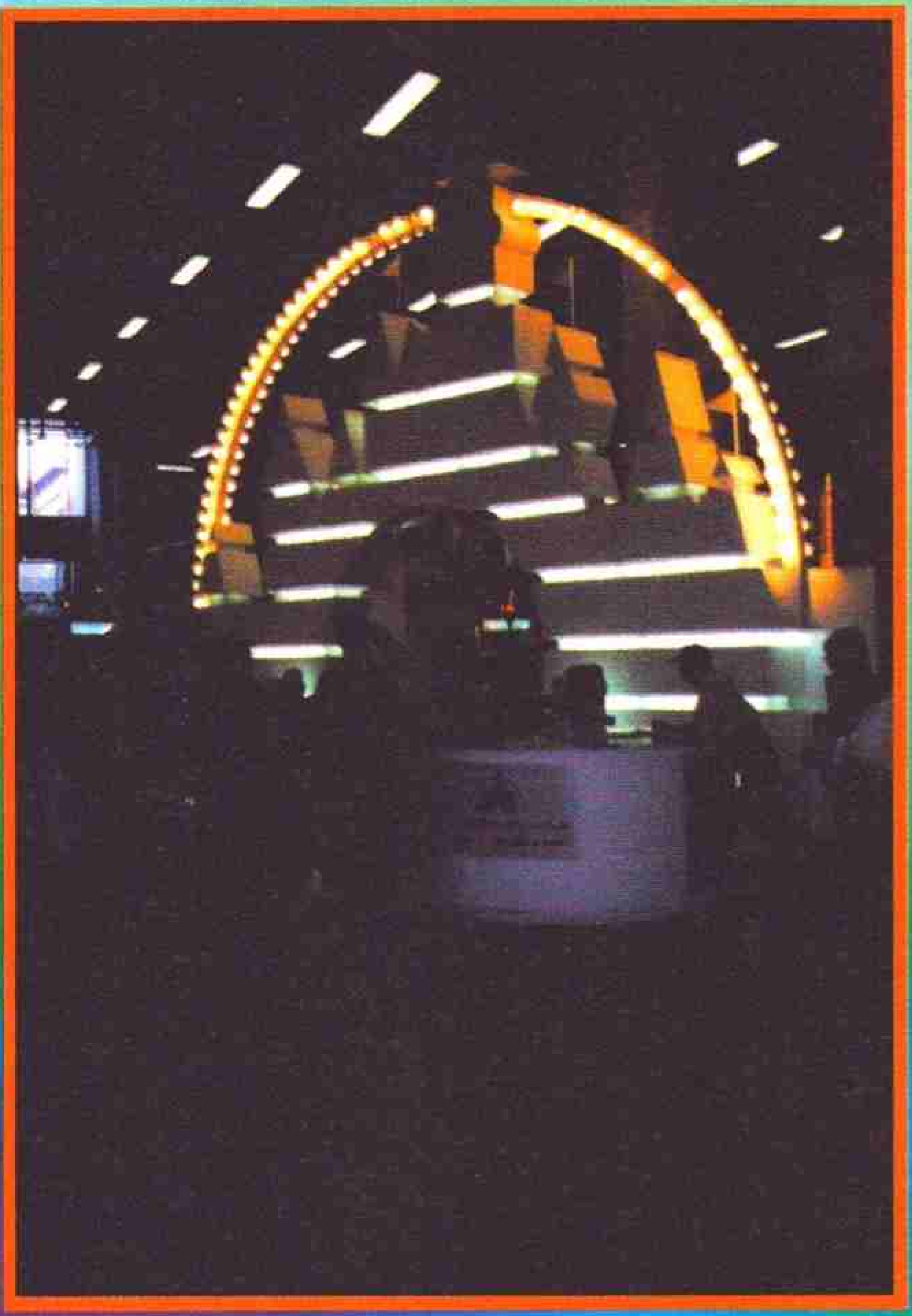


A proposito di Saturn e Playstation c'erano naturalmente anche i loro stand ufficiali, con un bel po' di macchine e le ultime novità (anche se a dire il vero la presenza Sony era abbastanza ridotta).

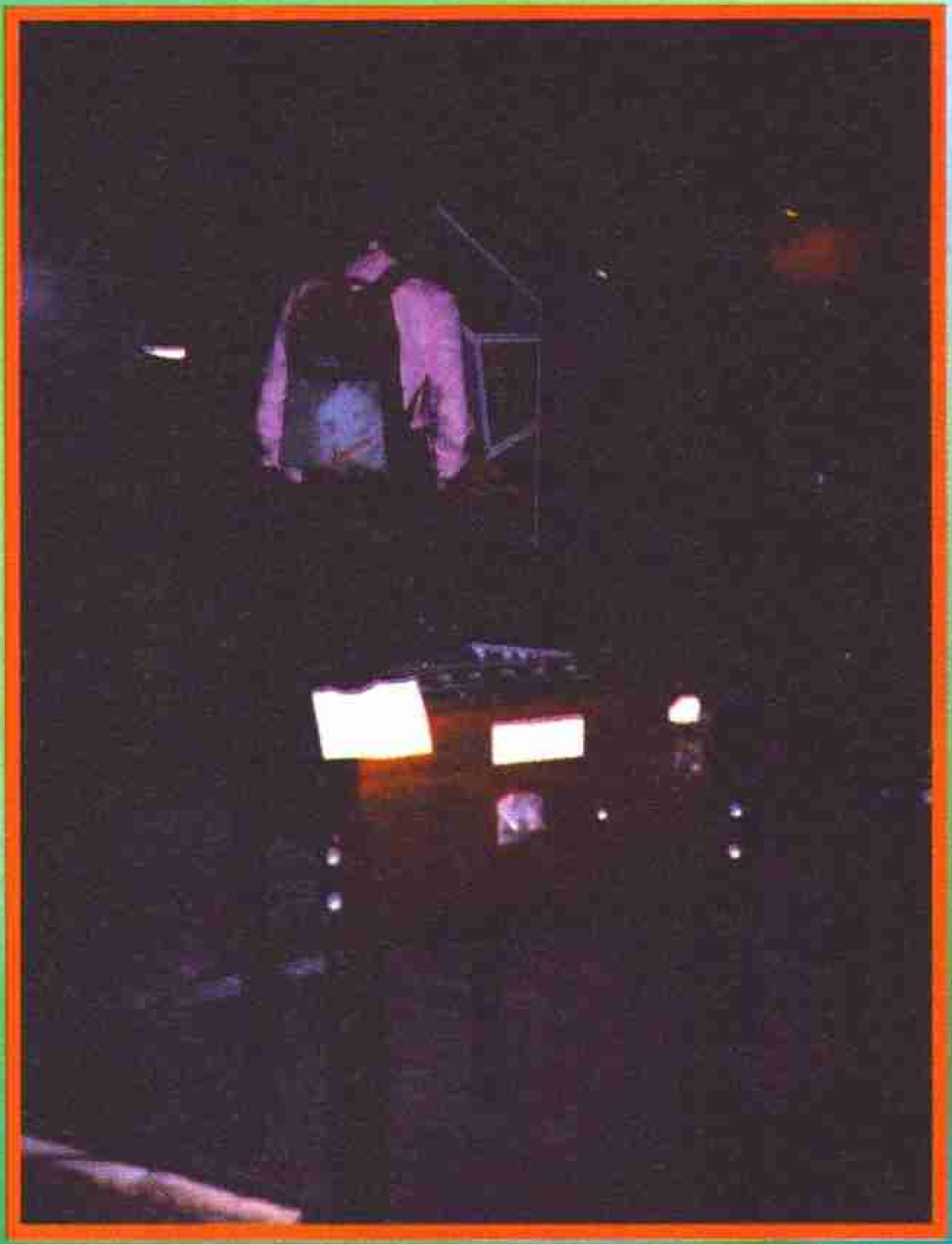
Continuando la carrellata degli importatori c'è da segnalare sicuramente la C.T.O., che spiccava senz'altro per le mastodontiche dimensioni del suo stand, del resto la casa bolognese giocava in casa. Grosse novità non erano comunque presenti, a parte il neonato studio di traduzioni della CTO, che si occupa della traduzione, ma anche del doppiaggio, delle loro importazioni, e che dovrebbe diventare una vera a propria software house, con lo sviluppo di titoli originali, in futuro.

Ma in effetti il Futurshow non era certo il posto adatto in cui gli operatori specializzati potevano cercare le ultime novità in campo videoludico: quella fiera si chiama ECTS e si svolgeva qualche mi-

gliaio di chilometri più in alto, in quegli stessi giorni. L'esposizione di Bologna aveva sicuramente un carattere più divulgativo per il grande pubblico, e non certo specialistico. Ecco allora un pullulare per la fiera di coin-op (la faceva da padrone il bellissimo Alpine Racer), di provider Internet (compreso un Internet Café dall'aspetto, a dire il vero, abbastanza peculiare) e svariate altre curiosità e attrazioni. Non potevano per esempio mancare le macchine della Virtuality, con lo stand dell'importatore italiano Progetto Virtuale. In quello stesso spazio c'era anche un esperimento tutto italiano, una sorta di gabbia olofonica che reagiva musicalmente alla posizione e ai movimenti delle persone al suo interno: non so quale possa essere una sua applicazione, ma sembrava simpatica.
Passando da realtà virtuali a giochi decisamente più concreti, c'erano quelli del Top Gun della Camar, un'azienda napoletana che sta di nuovo importando in Italia i giochi al laser tipo Photon, quelli dove ci si spara addosso con delle pistole ottiche all'interno di labirinti, per capirci. Per ora i centri sono solo 11, ma contano di arrivare a più di 80 Top Gun installati in un anno.



Per passare a spazi più "professionali", parliamo un attimo anche della Silicon Graphics, che aveva uno stand pieno di Indy e Indigo2, e con lei naturalmente anche della Alias/Wavefront, che dava una dimostrazione del suo software di sviluppo. Chi è la Alias? Il braccio videoludico della Silicon, che sviluppa e vende software per la creazione di giochi, in particolare quello che riguarda la creazione di animazioni, oggetti 3D, etc. Ormai si servono del suo software quasi tutte le principali case di software nel mondo. Volete mettervi a sviluppare giochi? Con solo 50 milioni potete portarvi a casa la nuova workstation Indy (la "piccola" della gamma) e tutto il necessario (sono lontani i tempi del C64, eh?).
Ma citare tutti gli espositori uno per uno è impresa assolutamente improponibile, come ho già detto c'era davvero un po' di tutto: Apple, Disney, granata Press, IBM, Radio DJ, RAI, Telepiù, Microsoft, telefonini a profusione e svariati Home Video, questo solo per citarne una manciata dei più conosciuti.
Stand a parte erano diversi anche gli eventi e gli spazi organizzati. Da citare c'è sicuramente il museo del videogioco: al centro di un padiglione era stato organizzato un piccolo percorso con una manciata di titoli, che venivano accompagnati da una sintetica storia del videogioco. Niente di eccezionale, ma un'occasione unica per rivedere pezzi come Phoenix, Defender e alcuni flipper quasi preistorici, davvero simpatico.



C'era poi l'attribuzione dell'"oscar" del CD-ROM, suddiviso per categorie, incontri con diversi disegnatori di fumetti, mostre di fotografie e di carte telefoniche (!) e svariati incontri dibattito con personaggi di un certo calibro. Gli organizzatori hanno sicuramente fatto un ottimo lavoro in questo senso: nei vari dibattiti e nelle interviste che si sono succedute in quattro giorni (a dire il vero cinque, il 12 era la giornata riservata alla stampa) hanno fatto la loro apparizione diversi nomi noti: Romano, Alba Parietti, Luca Barbareschi, Francesco Guccini, Jovanotti, Oliviero Beha, Dario Argento, Umberto Eco, Enrico Brizzi (l'autore di Jack Frusciante...), Guido Silvestri (Silver) e tantissimi altri, forse meno noti ma altrettanto autorevoli e, in alcuni casi, più competenti.
Insomma per tirare un po' le somme della manifestazione, il Futurshow ha avuto un po' del calderone, ci si poteva trovare un po' di tutto, ma i visitatori, almeno a giudicare dall'affluenza di pubblico, hanno gradito la formula: un'esperienza sicuramente da ripetere anche il prossimo anno.

VF

ConsoleMania a Los Angeles per l'E3

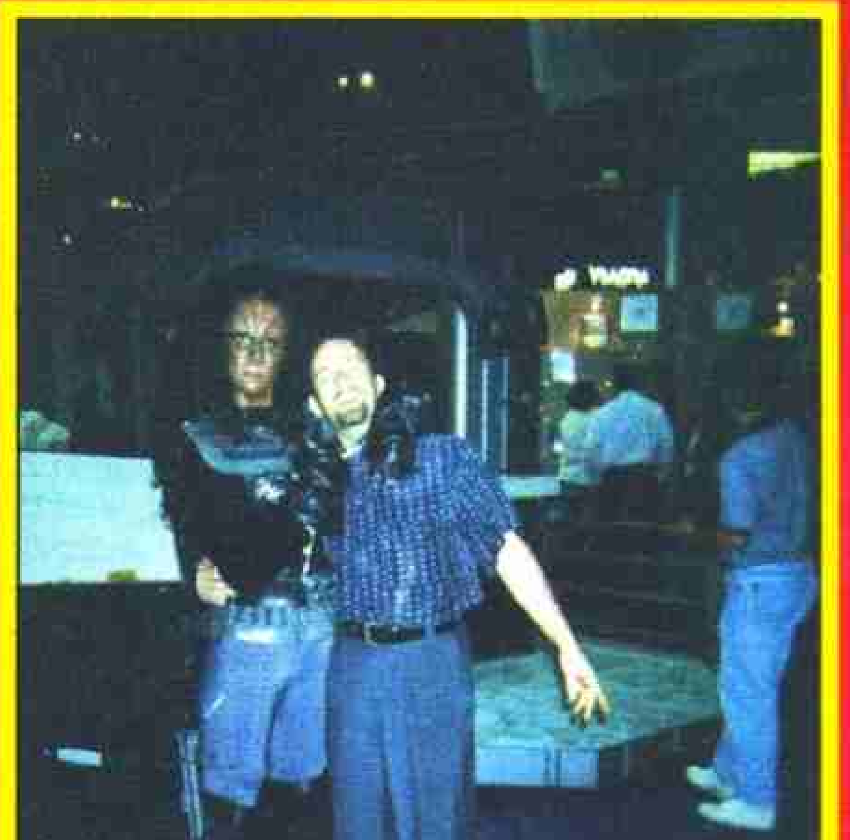
ACCIDENTI, CHE FIERA GRANDE CHE HAI...

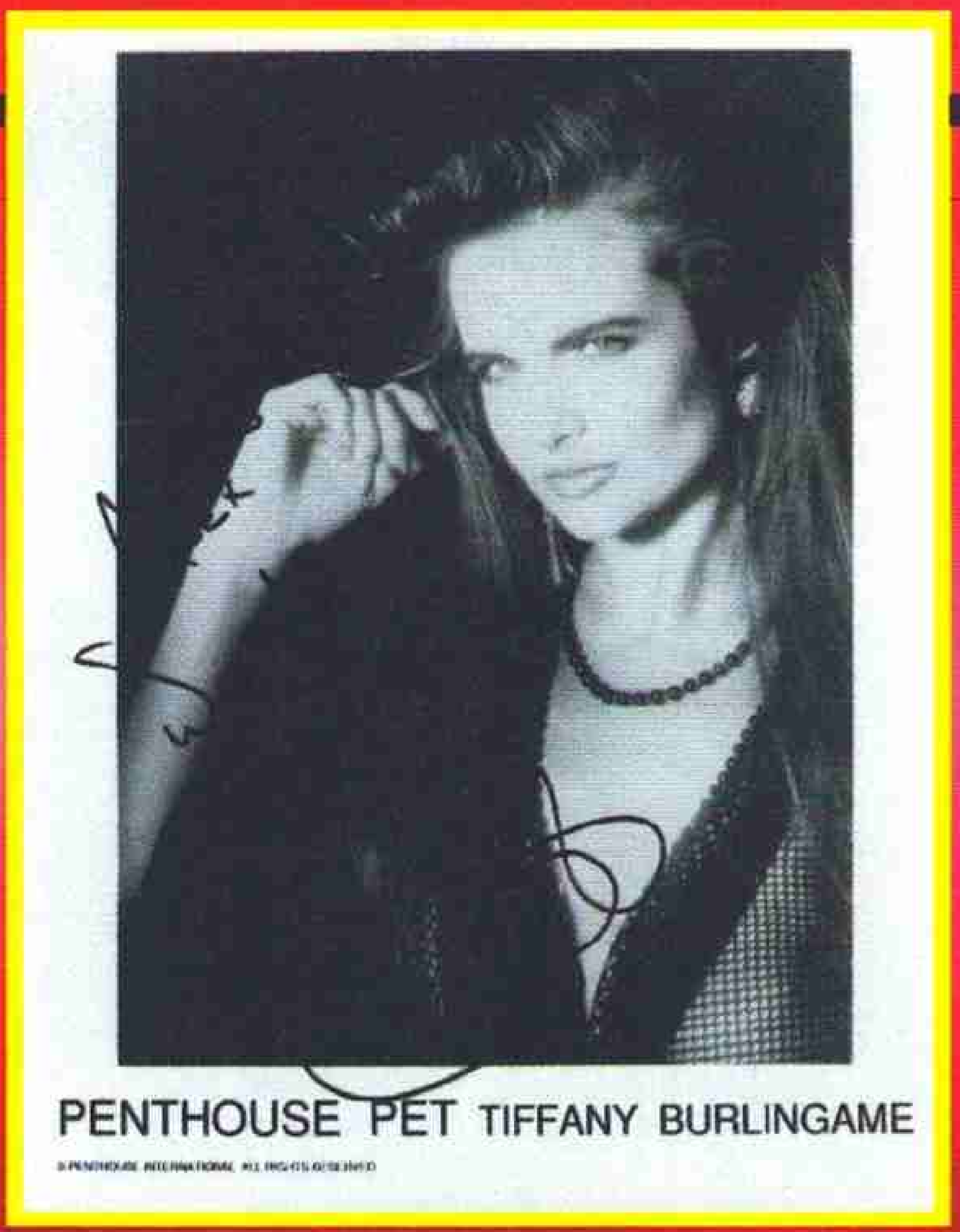
Ovvero: se ce la facciamo ce le facciamo

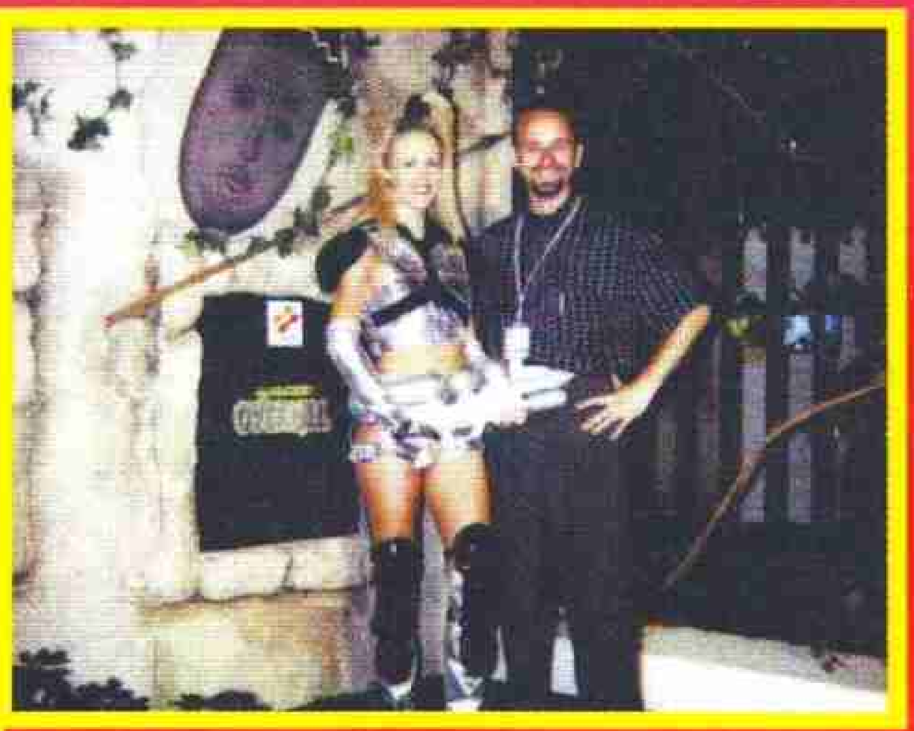
Un titolo criptico questo, almeno se viene letto senza dare prima dare un'occhiata alle foto che ornano (oserei dire, e non certo per la mia presenza in esse) queste pagine; un titolo tra l'altro la cui paternità va imputata all'onnipresente Max, direttore di TGM - rivista nostra cugina, o meglio sorella, visti gli anni ormai trascorsi insieme a Milano e in giro per il mondo, a volte sotto pressione; a volte in silenzio davanti a un tramonto, con pensieri che affiorano come le bollicine nel bicchiere di vino che si tiene in mano, e che oscurano il feeling di quel preciso momento come le nuvole in cielo tolgono luce al tramonto stesso, regalandogli però profondità e un diverso tipo di bellezza.

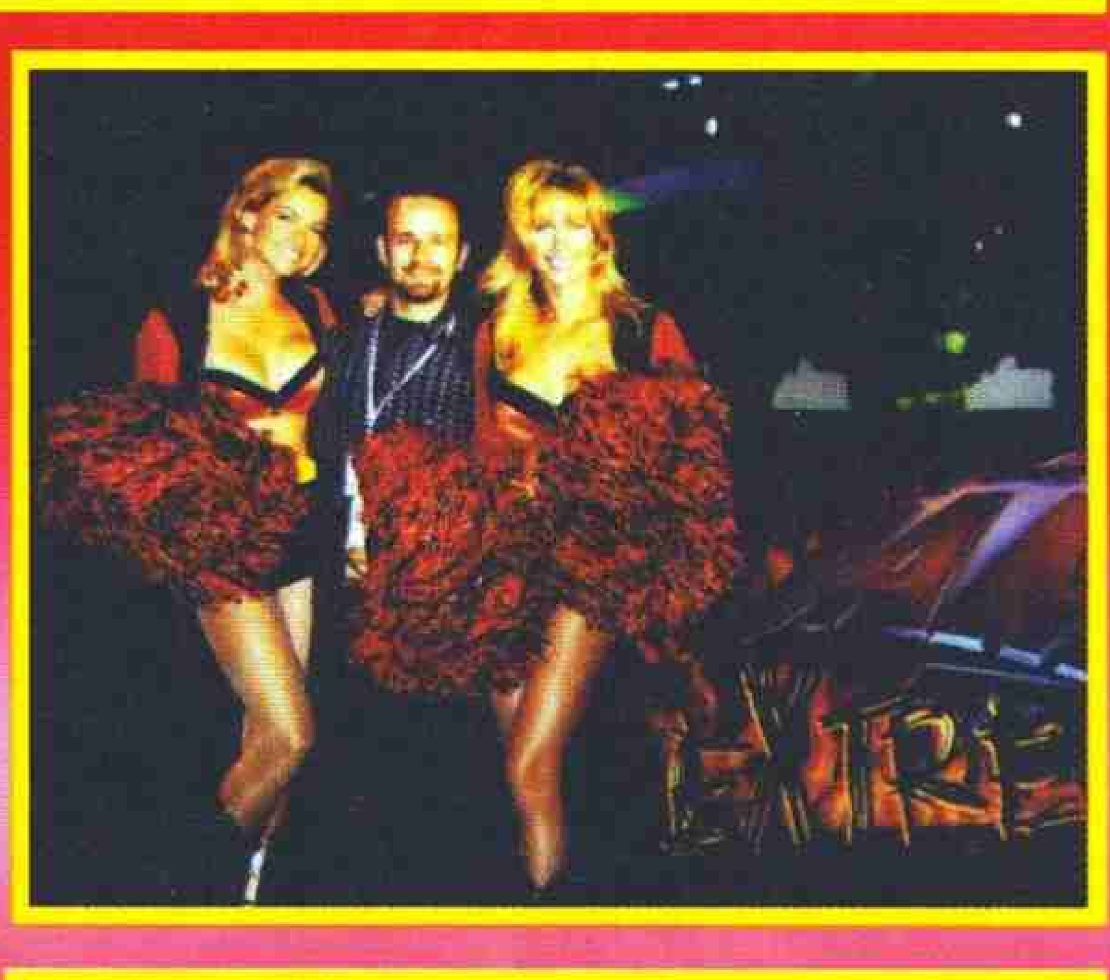
Al solito le notti insonni e l'ora tarda (sì, mi sono alzato alle quattro e adesso sono appena le otto, ma avevo bisogno di una scusa) mi fanno straparlare, mentre sono qui per narrarvi le gesta incredibili del trio di valorosi inviati della Xenia Edizioni in quel di Los Angeles, ovvero Max Reynaud, Stefano Silvestri e il sottoscritto, momentaneamente e piacevolmente affiancati dal loro editore, Roberto Ferri, apparso in una visita lampo di un paio di giorni.

I primi due giorni si sono svolti in maniera piacevole e rilassata, soprattutto grazie al fatto che si era a Santa Monica, sul mare, e che non c'era quasi nulla da fare. Una gita alle montagne russe del parco Six Flags ci procurano, unitamente all'auto noleggiata - rigorosamente decappottabile -; una fantastica abbronzatura stile muratore, e leggere bruciature a fronte e naso - ma poco male, lo spettacolo deve continuare. Così, duramente provati da tali sforzi fisici (passeggiate in spiaggia, polli arrosto e cameriere da svenimento), e imbarazzati dalla scoperta che il pacchetto acquistato per i giorni al Miramar Sheraton si chiamava New Romance - di qui gli sguardi sospettosi dei camerieri e divertiti delle cameriere e della massaggiatrice (ebbene sì, ci siamo anche dovuti sorbire un massaggio ristoratore dopo le montagne russe - SS ha chiaramente beccato l'energumeno russo, mentre a me è toccata una simpatica, carina, e rigorosamente bionda, californiana), ci siamo apprestati al trasferimento al Westin Bonaventure e al primo appuntamento del viaggio, quello con l'Activision. All'arrivo al Westin i primi problemi: prenotata una stanza per tre persone (si sarebbe dovuto unire a noi, quella stessa sera, il buon Max), ci viene data una da due, e anche decisamente troppo piccola per l'aggiunta di un terzo letto, soluzione suggerita dalla signorina alla reception. SS parte per recuperare Max all'aeroporto e io mi lancio in una protesta a oltranza; ottenendo per noi poveri sventurati una triste soluzione: una suite al trentunesimo piano. Insediatici ci lanciamo, in terribile ritardo, verso Sunset e uno dei ristoranti migliori di LA:









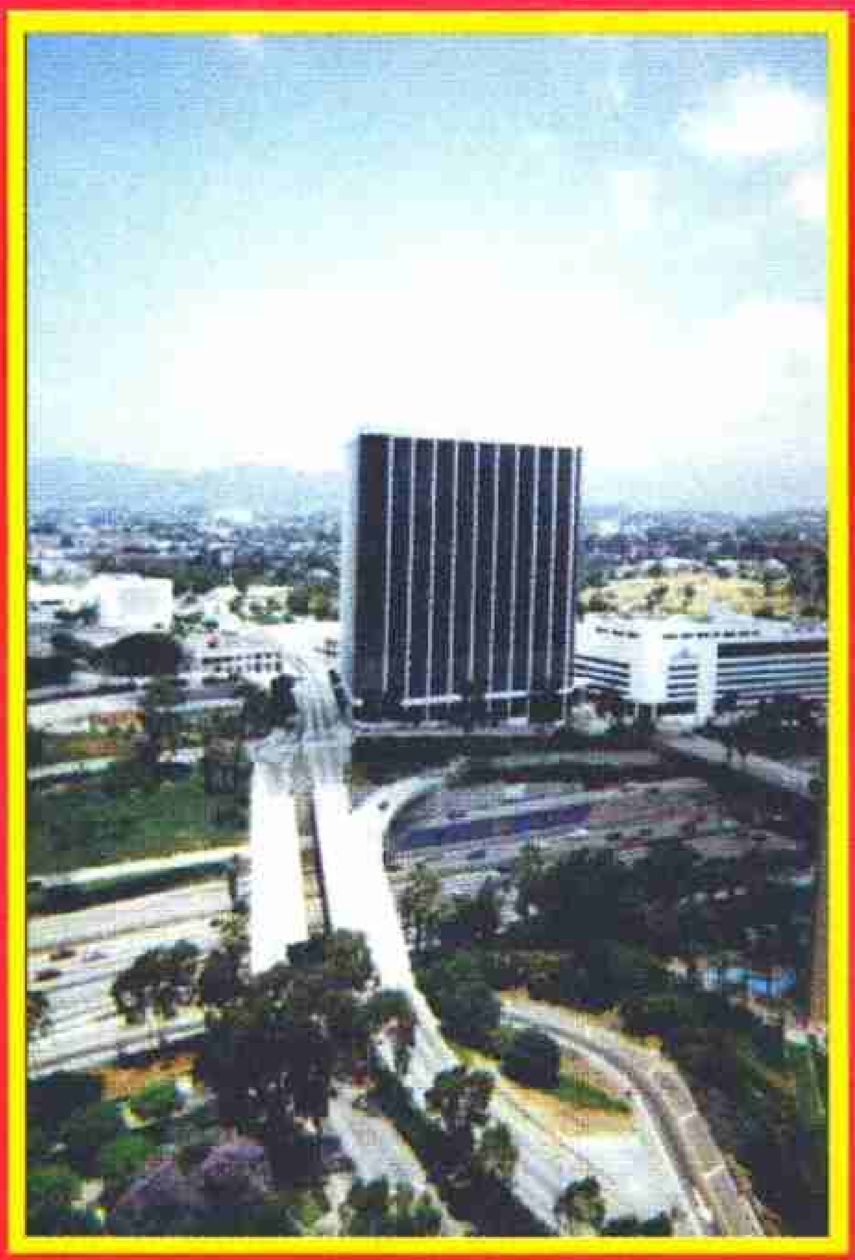
Spago, dove siamo giunti (grazie a una spericolata guida acrobatica e in assoluto rispetto di ogni singola legge e regolamento stradale di SS) a un minuto dalla chiusura della cucina. Un'ottima cena in buona compagnia (Daniela, Kareem - spero si scriva così - il nostro ex Stefano Petrullo e l'impareggiabile Conte Vittorio) e via, più veloci della luce verso nuovi lidi, nuovi orizzonti da esplorare, in West Hollywood - ehi, non troppo in là, quindi lasciamo perdere locali tipo Rage e Mickey's e ci infiliamo in un semianonimo bar pieno di bella gente in cui finiamo di rovinarci per la serata.

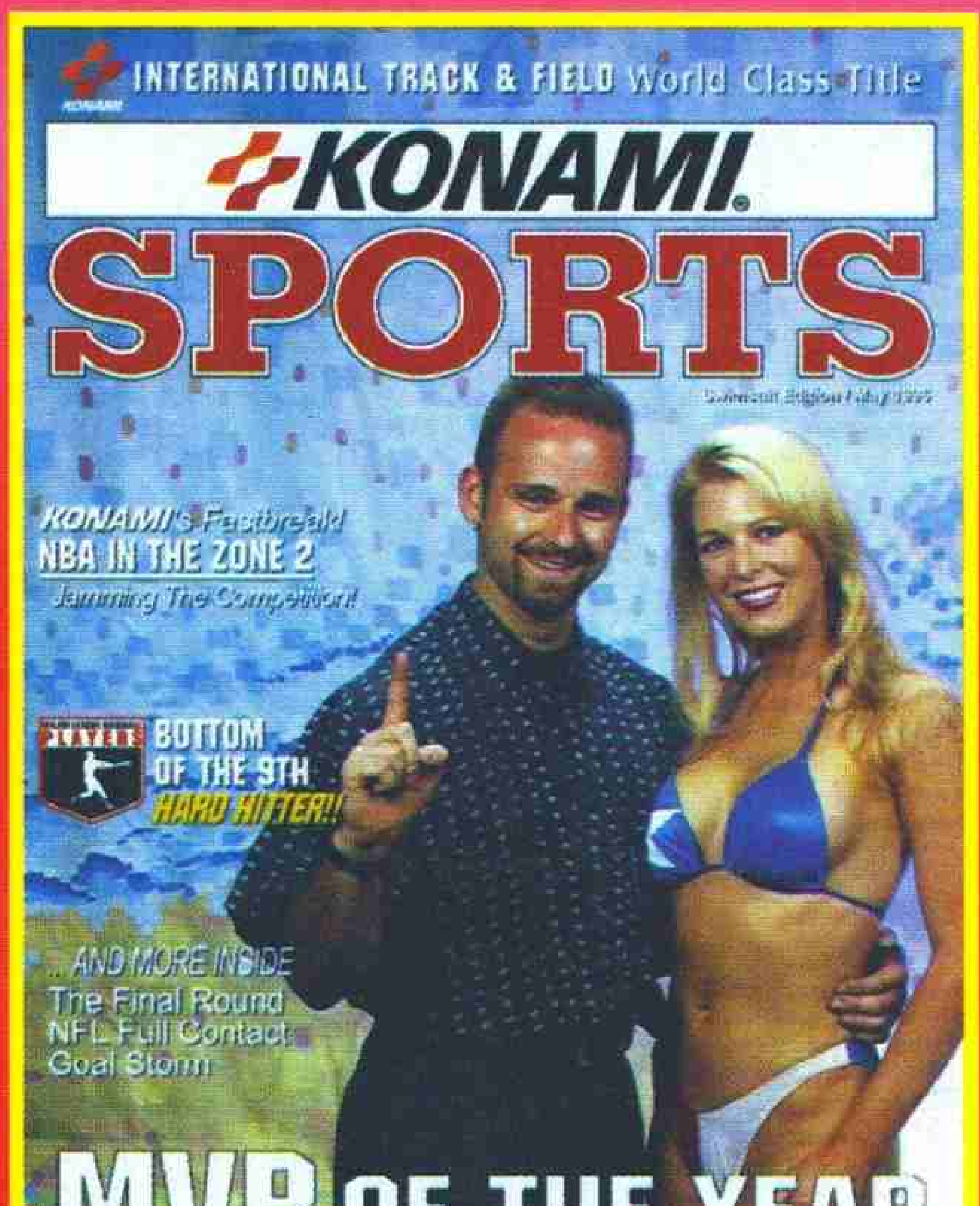
Il giorno successivo inizia la fiera, con il solito bagaglio di impegni improrogabili, ritardi cronici e mal di schiena e piedi a forza di camminare e trasportare press release. Altre cene; altre uscite, altri party in giro per Los Angeles, tentativi di vedere un GP alle cinque del mattino, e così finisce la fiera lasciando, come del resto tutte le cose che impegnano in maniera così assoluta per un certo periodo, un senso di vuoto, che prontamente provvediamo a colmare a base di vino della Napa Valley e novelle cuisine californiana.

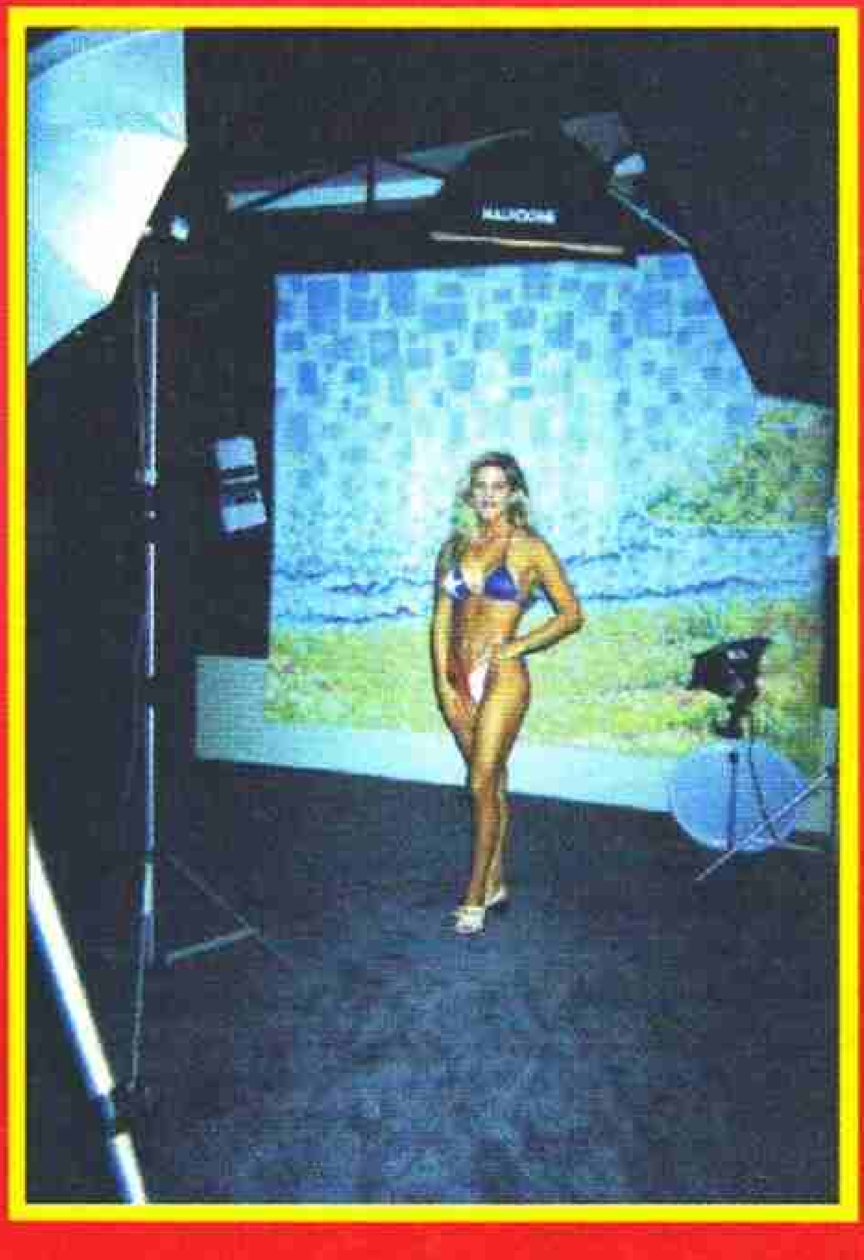
Un ultimo giorno a Venice Beach, per prendere un po' di sole, per vedere un po' di gente che pare capace di rilassarsi veramente, e una corsa all'aeroporto concludono questa volta la nostra avventura e ci riportano alla dura realtà di Milano e della rivista da chiudere in enorme ritardo per cui, arrivato, schiavizzo al solito VF (News Editor ufficiale), MAO (inaffidabile, sempre in ritardo e sempre e comunque utilizzato da tutti - mah), TMB (grassone redazionale - merita solo di scrivere), con le new entry FBS (redattore di TGM) e JH (decisamente nuovo alle news) e insieme ci lanciamo nella preparazione dell'enorme speciale che segue, che dovrebbe essere in grado di darvi un'idea di quello che vi aspetta nei prossimi mesi.

Buona lettura.

Alex Rossetto







PERGIOCO®

vendita telefonica per tutta Italia

PLAYSTATION

PLAYSTATION SONY	*599.000*
giochi	
3D LEMMINGS	89.900
ACTUA GOLF	89.900
ACTUA SOCCER	89.900
ADIDAS POWER SOCCER	99.900
AGILE WARRIOR	109.900
AIR COMBAT	89.900
ALIEN TRILOGY	99.900
ALONE... Jack is Back	89.900
ASSAULT RIGS	89.900
BUST MOVIE 2	99.900
CYBERSLED	89.900
CYBERSPEED	99.900
D	99.900
DEFCON 5	89.900
DESCENT	94.900
DESTRUCTION DERBY	99.900
DISCWORLD	89.900
DOOM	99.900
EXTREME GAMES	89.900
EXTREME PINBALL	109.900
FADE TO BLACK	109.900
FIFA SOCCER 96	109.900
GEX	99.900
GOAL STORM	99.900
HEBEREKE'S POPOITTO	89.900
HI-OCTANE	99.900
JOHN MADDEN FOOTB. '96	109.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
JUMPING FLASH	79.900
JUPITER STRIKE	89.900
KILEAK THE BLOOD	89.900
KRAZY IVAN	89.900
LOADED	99.900
LONE SOLDIER	99.900
MAGIC CARPET	109.900
MORTAL KOMBAT 3	104.900
NAMCO MUSEUM VOL.1	99.900
NBA In the Zone	109.900
NBA JAM	94.900
NBA LIVE 96	109.900
NEED FOR SPEED	109.900
NFL GAME DAY	99.900
NHL FACE OFF	99.900
NOVASTORM	79.900
OFF WORLD INTERCEPTOR	89.900
PARODIUS	99.900
PGA TOUR GOLF '96	109.900
PHILOSOMA	89.900
POWER SERVE	99.900
PSYCHIC DETECTIVE	109.900
RAPID RELOAD	89.900
RAYMAN	99.900
REVOLUTION X	89.900
RIDGE RACER	99.900
RIDGE RACER REVOLUTION	99.900
ROAD RUSH	99.900
SHELLSHOCK	99.900
SHOCKWAVE ASSAULT	109.900
SPACE HULK	109.900
STARBLADE ALPHA	89.900
STRIKER '96	99.900
TEKKEN	104.900
THUNDERHAWK 2	109.900
TIME COMMANDO	109.900
TOPOLINO le Sue Avventure	89.900
TOSHINDEN	89.900
TOSHINDEN 2	99.900
TOTAL ECLIPSE TURBO	99.900
TOTAL NBA	99.900
TRUE PINBALL	119.900
TWISTED METAL	89.900
VIEW POINT	109.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	104.900
WARHAWK	89.900
WING COMMANDER III	109.900
WIPE OUT	99.900
WORLD CUP GOLF	89.900
WORMS	99.900
WWF WRESTLEMANIA	99.900
X-COM Enemy Unknown	89.900
X-COM Enemy Unknown Ing	69.900
X-MEN CHILDREN OF ATOM	104.900
ZERO DIVIDE	99.900

MEGA DRIVE

MEGA DRIVE 2	*199.000*
giochi	
BATTLE FRENZY	49.900
BRUTAL Paws of Fury	49.900
CASTLEVANIA	39.900
CLAYFIGHTER	44.900
DESERT STRIKE	49.900
DINO DINI SOCCER	39.900
DRAGON'S REVENGE	49.900
ECCO THE DOLPHIN 2	59.900
ETERNAL CHAMPIONS	49.900
FIFA SOCCER 96	109.900
GAUNTLET IV	49.900
HARD DRIVIN'	49.900
KAWASAKI SUPERBIKE	49.900
LIGHT CRUSADER	115.900
MEGA GAMES 1	49.900
MEGA SWIV	49.900
MICKEYMANIA	59.900
MORTAL KOMBAT 2	74.900
MORTAL KOMBAT 3	119.900
MS. PAC-MAN	49.900
NBA JAM	49.900
NBA JAM Tournament Edition	89.900
NBA LIVE 96	109.900
NHL HOCKEY '96	109.900
PETE SAMPRAS TENNIS	59.900
PGA TOUR GOLF '96	109.900
PITFALL	49.900
PRIMAL RAGE	99.900
ROCKET KNIGHT ADVENT.	39.900
SKELETON CREW	39.900
SONIC & KNUCKLES	59.900
SONIC 2	49.900
STREET FIGHTER II Champion	59.900
SUPER STREET FIGHTER II	109.900
THE INCREDIBLE HULK	49.900
THE JUNGLE BOOK	64.900
THE LAWNMOWER MAN	49.900
THE LION KING	74.900
TOY STORY	99.900
VIRTUA RACING	89.900
WARLOCK	49.900

SATURN

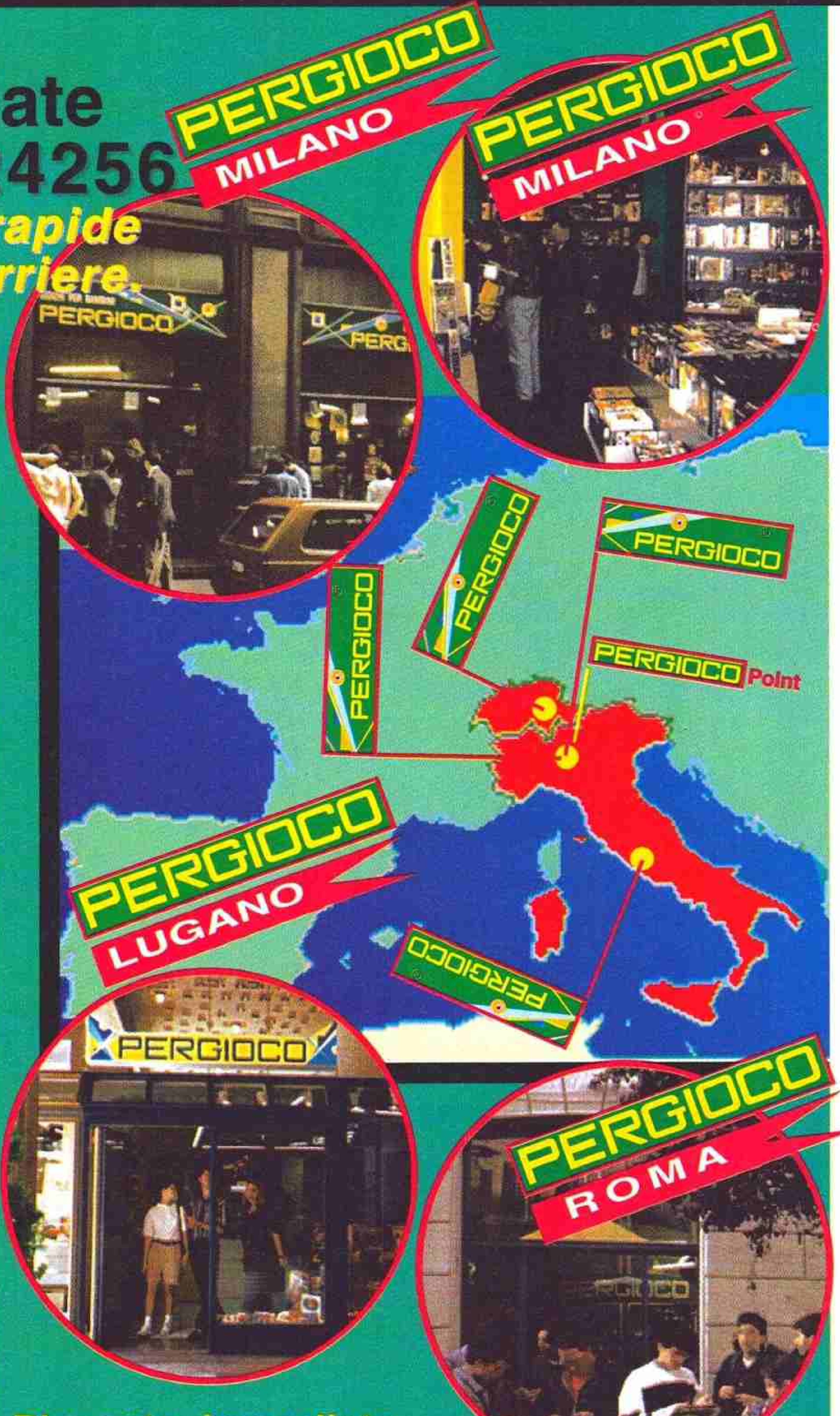
SATURN ONLY	*599.000*
giochi	
ALONE... Jack is Back	89.900
CALCIO EUROPEI '96	139.900
CLOCKWORK KNIGHT 2	99.900
CYBER SPEEDWAY	99.900
D	109.900
DAYTONA USA	89.900
DIGITAL PINBALL	129.900
FIFA SOCCER 96	109.900
FORMULA 1 CHALLENGE	99.900
GEX	99.900
HANG ON GP '96	99.900
HI-OCTANE	109.900
INTERNAT. VICTORY GOAL	114.900
JOHNNY BAZOOKATONE	89.900
MAGIC CARPET	109.900
MORTAL KOMBAT 2	109.900
MYST	119.900
MYSTARIA Realm of Lore	89.900
NFL QUARTERBACK	109.900
NHL ALL-STAR HOCKEY	119.900
PANZER DRAGOON	69.900
PARODIUS	99.900
RAYMAN	99.900
ROBOTICA	99.900
SEGA RALLY	129.900
SHINOBI X	99.000
SIM CITY 2000	109.900
SPACE HULK	109.900
THUNDERHAWK 2	89.900
TITAN WARS	89.900
VALORA VALLEY GOLF	89.900
VICTORY BOXING	99.900
VIEW POINT	109.900
VIRTUA COP	109.900
VIRTUA COP + PISTOLA	159.900
VIRTUA FIGHTER 2	129.900
VIRTUA RACING	114.900
VIRTUAL HYDLIDE	99.900
VIRTUAL OPEN TENNIS	104.900
WORLD CUP GOLF	89.900
X-MEN CHILDREN OF THE ATOM	109.900

Telefonate 02 / 29524256

Consegne rapide a mezzo corriere.

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO	*199.000*
giochi	
90 MINUTES	139.900
ADDAMS FAMILY VALUES	79.900
ASTERIX & OBELIX	124.900
BATTLECLASH	59.900
BREATH OF FIRE	129.900
CLAYFIGHTER II	49.900
CYBERNATOR	59.900
DIDDY KONG QUEST D. K. 2	134.900
DONKEY KONG COUNTRY	146.900
DOOM	89.900
FIFA SOCCER 96	116.900
FINAL FIGHT 3	129.900
GHOUL PATROL	89.900
HEBEREKE'S POPOON	49.900
ILLUSION OF TIME	59.900
KID CLOWN IN CRAZY CHASE	49.900
KILLER INSTINCT	89.900
LEGEND	49.900
MICKEYMANIA	59.900
MORTAL KOMBAT 3	149.900
NBA LIVE 96	119.900
NFL FOOTBALL	49.900
NHL HOCKEY '96	114.900
PRIMAL RAGE	64.900
PUZZLE BOBBLE	119.900
SAILORMOON	49.900
SECRET OF EVERMORE	147.900
SPARKSTER	49.900
STARWING	69.900
SUPER BOMBERMAN II	49.900
SUPER DROPZONE	89.900
SUPER HOCKEY	89.900
SUPER MARIO ALL STARS	74.900
SUPER MARIO KART	89.900
SUPER METROID	55.900
SUPER STREET FIGHTER II	89.900
SUPERSTAR SOCCER DELUXE	149.900
TRUE LIES	49.900
VEGAS STAKES	89.900
VORTEX	49.900
WARIO'S WOODS	49.900
WARLOCK	49.900
YOSHI'S ISLAND Mario 2	129.900
ZELDA Link to the Past	49.900



Risposta immediata sulla disponibilità di magazzino.

Tutti i marchi sono dei legittimi proprietari, i prezzi sono comprensivi di IVA e possono cambiare.

PERGIOCO®

MILANO via SAN PROSPERO 1
MM1 Cordusio - angolo via Dante

MILANO via ALDROVANDI
MM1 Lima - angolo via Plinio

ROMA via Degli SCIPIONI 109/111
Metro Ottaviano - quartiere Prati

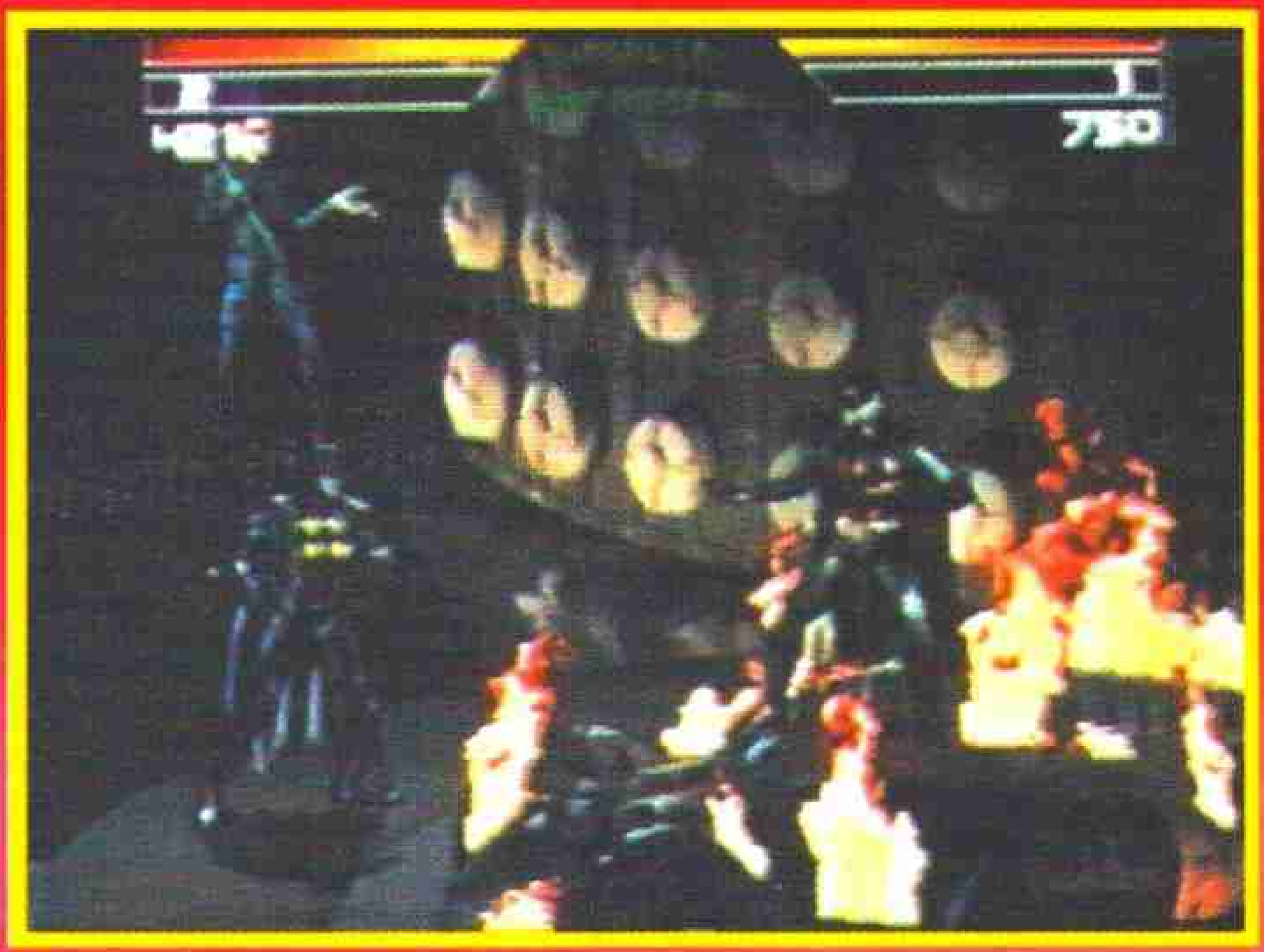
(CH) LUGANO Q.re MAGHETTI 20
Nel centro storico culturale

PERGIOCO® Point **MONZA (MI) via CAIROLI 5**

ACCLAIM

Quelli della Acclaim fanno veramente sul serio e per questo E3 avevano in serbo davvero un sacco di prodotti da mostrare alla stampa specializzata. Tra l'orgia di bit, megabyte CD e tutte queste cose, ci sono delle sorprese che se vogliamo non possono essere nemmeno considerate tali: ben tre titoli per Game Gear e Game Boy (in totale, non esageriamo!) e il primo gioco nato esclusivamente per il Nintendo 64. Nel primo caso ci troviamo di fronte al tentativo estremo di "recuperare" il mercato dei portatili, che in America e in molti altri paesi (tranne che in Italia, anche se le pubblicità, tra un Saturn e un Playstation, si continuano a vedere. Proprio stasera mi è capitato di vedere il messaggio promozionale del Gameboy in televisione...).
Per quanto riguarda il 64, invece, si tratta del discorso opposto considerato che non avremmo troppa intenzione di prendere la data di uscita del 30 settembre troppo sul serio, visti i precedenti... Comunque sia non indugiamo oltre e passiamo alla presentazione di questi succulenti che ci terranno compagnia da qui al prossimo anno.

Andiamo in rigoroso ordine alfabetico e cominciamo subito con ALIEN TRILOGY, già copertina del numero 50 in versione Playstation e del quale i possessori di Saturn aspettano la conversione per la loro console. La data di uscita è stata fissata verso la fine di quest'anno, quindi pazientate ancora un po'...
Appartenente sempre alla categoria dei tie-in troviamo BATMAN FOREVER - THE ARCADE GAME, chiaramente ispirato all'ultimo film della trilogia e del quale è prima nata la versione da sala giochi. Questa è infatti la trasposizione per i 32 Bit di casa Sony e Sega e da quello che ho capito (scusatemi ma non ho visto ne il film, tantomeno la versione in sala), si tratta di un picchiaduro nel quale potrete scegliere chi comandare tra Batman e Robin nel tentativo di sconfiggere Due Facce e Riddler (il nome Enigmista mi ha sempre fatto ridere). Tonnellate di grafica renderizzata, colonna sonora ed effetti speciali da urlo, renderanno questo Batman Forever superiore ai giochi di questo genere, ma sicuramente non porterà innovazioni tali da far gridare al miracolo. Comunque sia, i possessori di Saturn e Playstation potranno giocarci quest'autunno.
La Acclaim fa molto affidamento sulle potenzialità di un prodotto come NBA Jam (consultare il box dedicato a Space Jam) che è riuscito a spopolare in tutte le



TUROK: DINOSAUR HUNTER

Ne ho parlato all'inizio dell'articolo ed ecco qui un bel boxettino dedicato esclusivamente alla presentazione del primo titolo firmato Acclaim per Nintendo Ultra 64.
Per chi non lo sapesse, Turok il Cacciatore di Dinosauri è un fumetto di successo (un milione e ottocento mila copie vendute con il numero 1) della divisone "cartacea" della Acclaim (dite la verità: non sapevate nemmeno questo, vero?) dove il protagonista è appunto tale Turok, impegnato nella lotta contro dei dinosauri biomeccanici in una terra dimenticata da Dio. Sviluppato dall'Iguana Entertainment (già autori delle versioni casalinghe di NBA Jam), Turok sarà un gioco altamente spettacolare e di chiaro stampo alla "Doom". Il titolo, che sfrutterà le nuove potenzialità della console di casa Nintendo, vanta una serie di numeri da rabbrividire:

- Grafica poligonale renderizzata al 100%.
- Possibilità di correre, nuotare, arrampicarsi, sparare e tante altre azioni per rendere l'azione di gioco il più realistica possibile.
- Grafica 3D che permetterà al giocatore di muoversi a 360°.
- Un sacco di armi e altrettanti nemici da blastare a proprio piacimento, il tutto condito da una moltitudine di power up e amenità varie.

Tra le altre cose, è stata annunciata la data di uscita che dovrebbe essere coincidente con il rilascio dell'Ultra 64: 30 settembre, ma qui - mi ripeto - non ci crediamo molto...

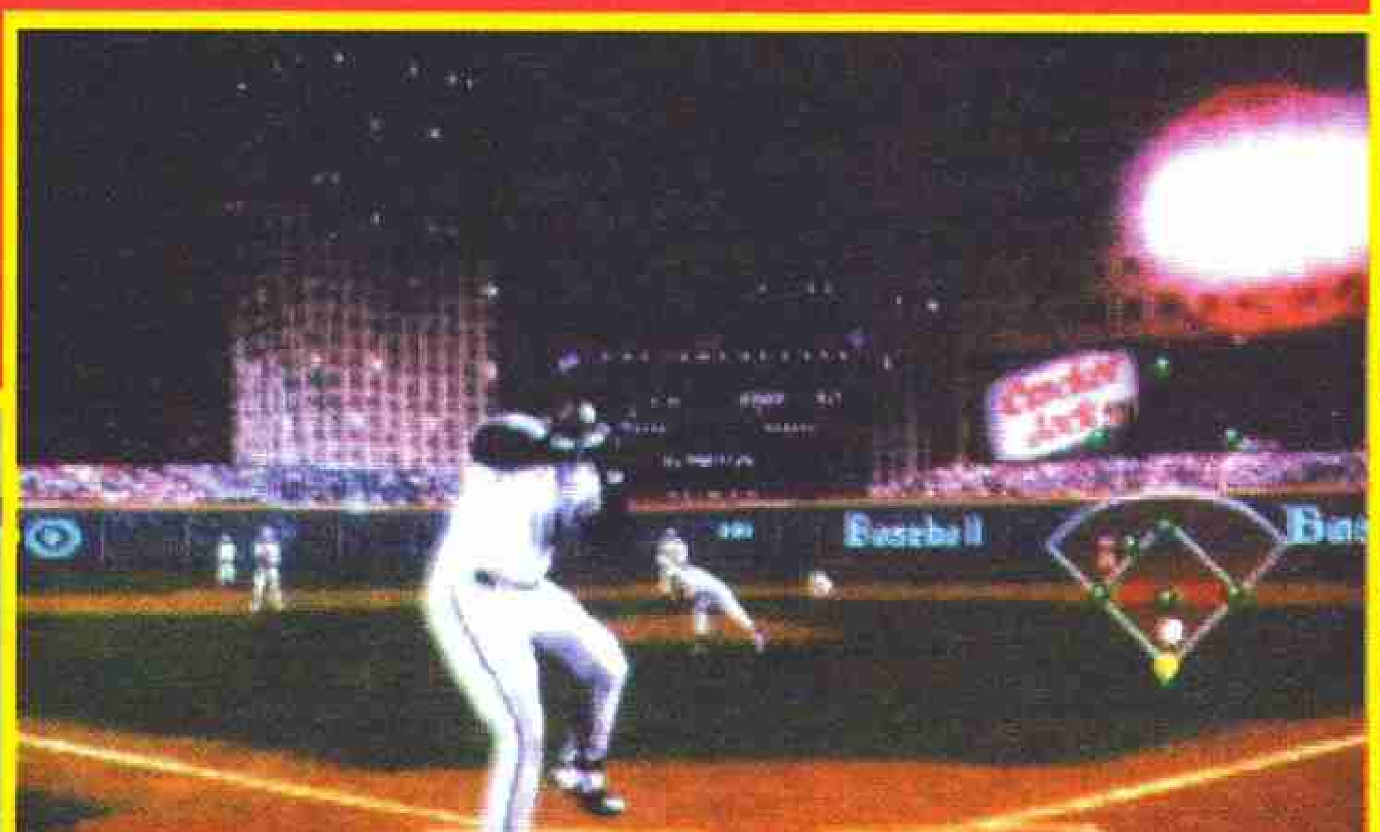
parti del globo. E fa anche bene a crederci così tanto, ma l'importante è che ogni uscita contempli delle differenze significative dalle precedenti versioni.
È il caso di NBA JAM EXTREME, che rivoluzionerà il vecchio NBA Jam: qualche numero? 170 giocatori dell'NBA, 30 nuovi tipi di schiacciate, tante nuove abilità (possibilità di goaltending legali, incremento della percentuale al tiro e tante altre cosucce divertenti). Le digitalizzazioni dei giocatori sono state fatte usando la tecnologia del motion capture e il modello che si è prestato per questa esperienza è nientepopodimenoche Juwan Howard dei Washington Bullets, mentre le telecronache sono di Marv Albert, un famoso telecronista americano.

Per la data di uscita non si sa ancora nulla, ma presumibilmente sarà qualche mese dopo il rilascio della versione coin-op.
Sempre nell'ambito sportivo, sono stati presentati altri titoli più o meno interessanti. Il primo della serie è NFL QUARTERBACK CLUB '97 (aaahhhrrgghh, la sindrome EA ha colpito anche l'Acclaim!), seguito dell'NFL che vi abbiamo presentato due numeri fa e che vedrà la luce in settembre su Saturn e PSX.
Non poteva mancare il gioco di calcio e quindi ecco arrivare, in concomitanza con gli Europei inglesi di calcio, STRIKER '96 (ma non era di proprietà della Time Warner?): tra le caratteristiche salienti di questa nuova versione ci sono la possibilità di giocare con 40 nazionali diverse e di disputare partitelle a calcetto. Striker '96 uscirà solo su Saturn., almeno per il momento...
Torna di moda anche il Wrestling che l'Acclaim ci ripropone con WWF IN YOUR HOUSE, previsto

SPACE JAM

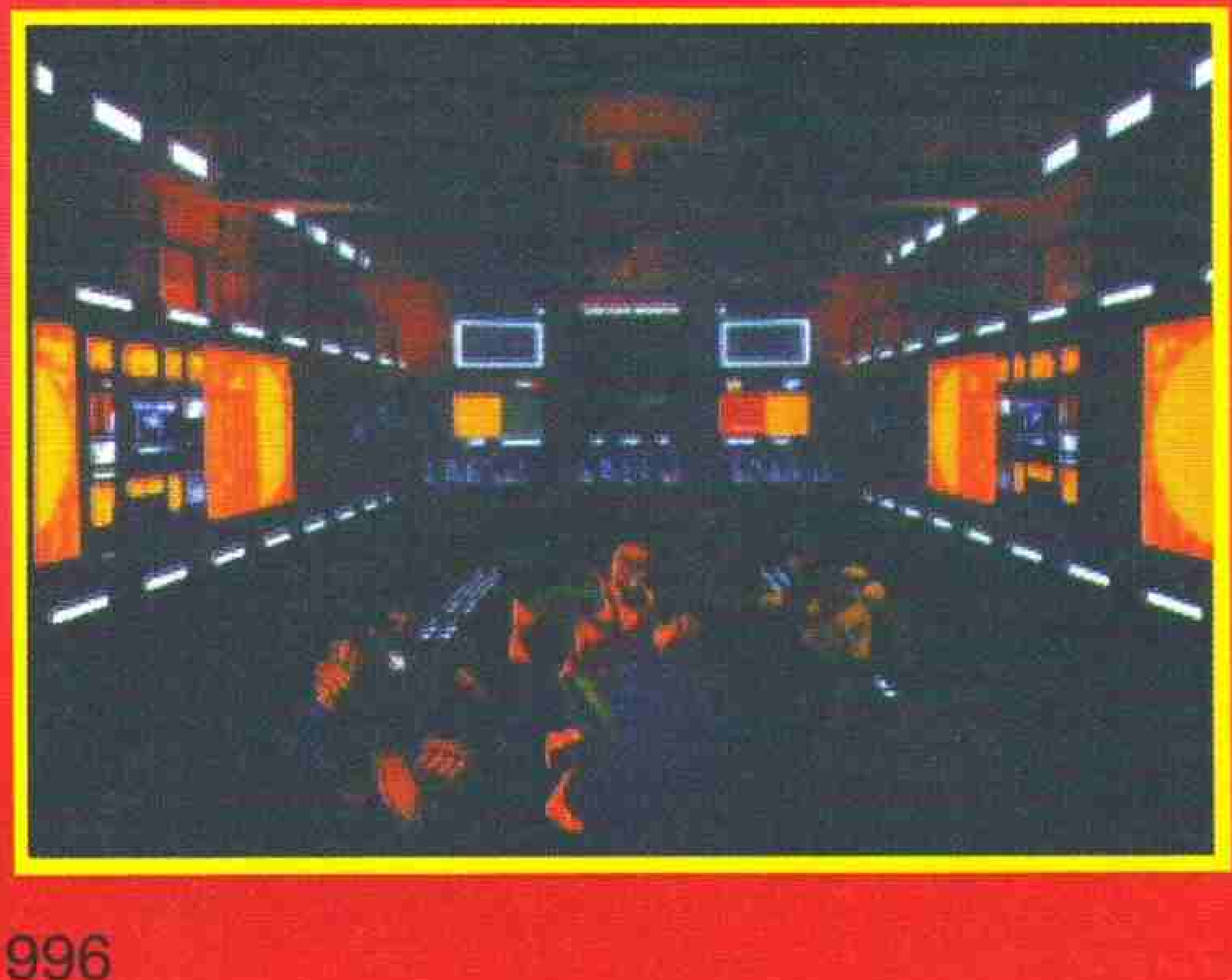
Signori e signore siamo messi male. Reduci dalla fortunatissima serie di NBA Jam, all'Acclaim hanno ben pensato di rivisitare il loro grande successo in due maniere del tutto differenti: una seria (NBA Jam Extreme) e una demente come non mai, questo Space Jam, appunto!
Quando Alex mi ha fatto vedere le foto ho pensato che in Space Jam bisognasse giocare con una squadra di alieni a basket. Dopo un'analisi più accurata ho comunque notato che i giocatori sul parquet non erano certo Drexler e Van Exel, bensì Daffy Duck, Taz, Silvestro e tutti questi personaggi troppo cretini, ma che mi fanno ridere come un bambino ogni volta che li vedo.
Ebbene sì, la frenesia e la velocità di NBA Jam rivedranno la luce anche se in maniera un po' atipica e anomala. Ah, mi è sembrato anche di capire che il gioco è ispirato al film che dovrà uscire quest'autunno nelle sale cinematografiche americane e che nel cast troveremo, oltre ai cartoni della Warner (sperando che appaia anche il mitico Wile. E. Coyote), anche un tizio alto un metro e novantacinque, nero e che quando salta fa spavento: signori, Michael "AIR" Jordan!

Il cestista più forte (e pagato) della storia verrà contattato dai Looney Tunes per aiutarli a sconfiggere degli alieni che vogliono impadronirsi della Terra giocando partite di pallacanestro! Simpatico, eh?
A differenza di NBA Jam, Space Jam prevede che tutte le partite siano da disputarsi tre contro tre e sparsi sul campo troveremo power up e bonus di qualsiasi genere per potenziare i nostri giocatori. Dite la verità, Space Jam vi alletta, non è vero? Beh, dovrete aspettare fino a novembre, cari i miei possessori di Playstation e Saturn...



quest'inverno per PSX e Saturn. Il giocatore potrà scegliere tra 10 dei wrestler più trendy del momento che se le dovranno dare di santa ragione (almeno nei videogiochi!) su diversi ring a tema (il mausoleo di The Undertaker e il Night Club di Shawn Michaels, solo per citarne due degli undici disponibili). Per quanto riguarda il baseball, l'Acclaim ci propina l'ennesimo gioco su licenza, di Frank Thomas "BIG HURT", una simulazione accuratissima che vanta tutte le statistiche aggiornate alla fine della stagione 1995 suddivise in 27 categorie tra offensive e difensive di più di 700 giocatori della lega. Un sacco di visuali di gioco, una grafica digitalizzata e dettagliatissima: per Saturn e PSX e con molta probabilità troverete la recensione nel prossimo numero.

A chiudere la sezione sportiva, troviamo V-Tennis/VIRTUAL OPEN TENNIS rispettivamente per Saturn e Playstation. A prescindere dal fatto che non ho capito l'esigenza di concepire due giochi con titoli diversi. A parte questo, si tratta di un gioco di tennis, punto e basta.



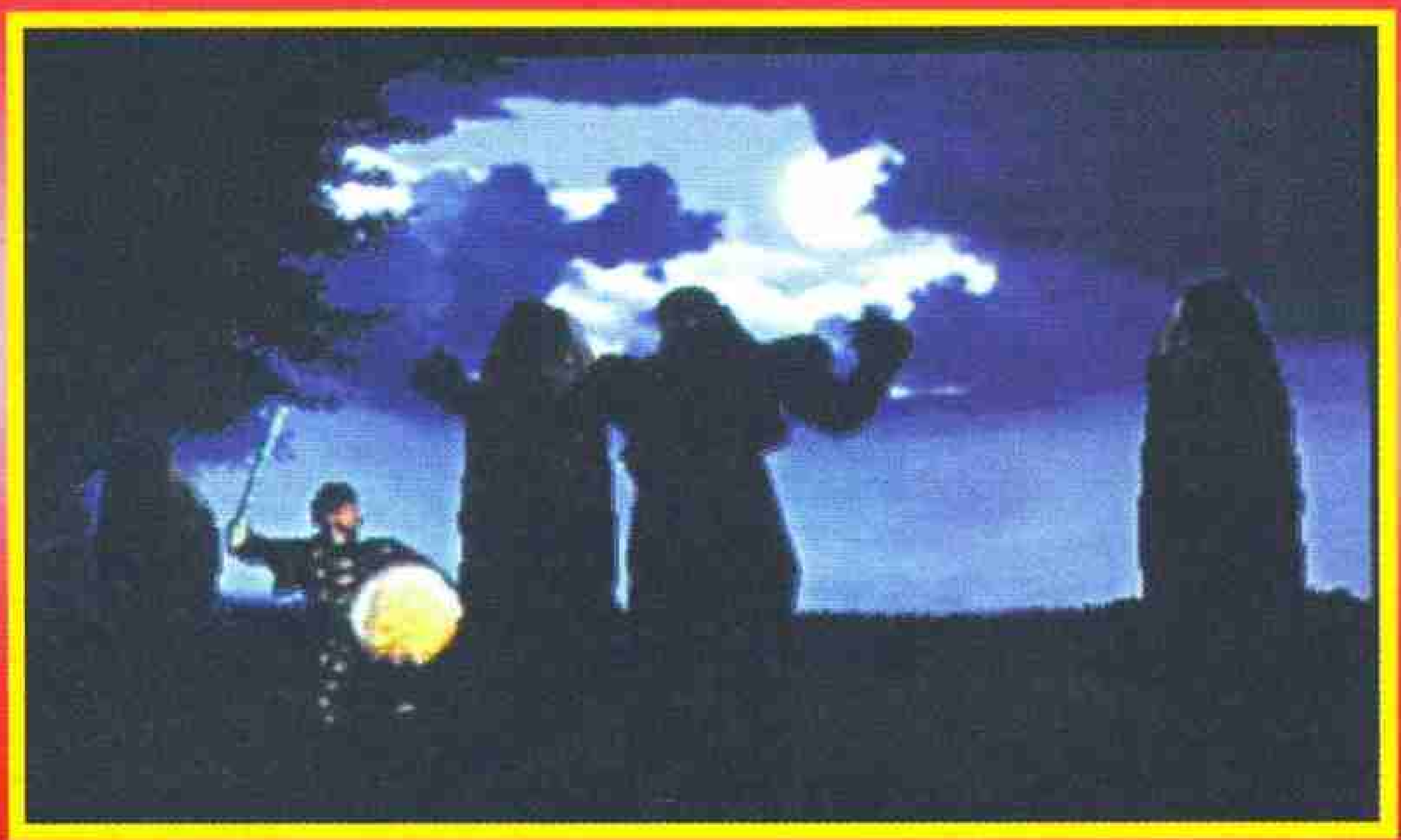
Passiamo ai picchiaduro e al primo titolo su licenza di Dungeons & Dragons intitolato IRON & BLOOD. Realizzato dai Take 2 Interactive (gli stessi di Hell e Ripper su PC), Iron & Blood sarà un picchiaduro poligonale tridimensionale basato sul mondo di Ravenloft che vi metterà a disposizione ben sedici personaggi di stampo prettamente fantasy come gargoyle, nani, licantropi, goblin e maghi.

Su Playstation (in uscita a settembre), il gioco si muoverà alla cifra allucinante di 225.000 frame al secondo, mentre per Saturn si tratta di attendere fino ad autunno anche se le prestazioni saranno leggermente inferiori.

Tra le miriadi di giochi spicca senz'ombra di dubbio IRON MAN/X-O MANOWAR: HEAVY METAL, il primo crossover a fumetti nei videogiochi! Come la stragrande maggioranza di voi saprà, Iron Man è un fumetto della Marvel, mentre X-O Manowar (forse questo non lo sapete) è un fumetto della Acclaim. Il gioco si preannuncia come un picchiaduro a scorrimento davvero ben realizzato e che vedrà numerosi cameo di personaggi Marvel e Acclaim come l'Uomo Assorbente, Titania, Arnim Zola, General Krytos, Armorines. sulla scia di questa pubblicazione ludica, uscirà anche un fumetto scritto dal grande Fabian Nicieza, uno dei più grandi talenti degli ultimi anni.

Iron Man/X-O Manowar: Heavy Metal sarà disponibile questa estate per PSX, Saturn, Game Boy e Game Gear.

Per la gioia di grandi e piccini è stata confermata l'acquisizione dei diritti di Magic (che anche su ConsoleMania gode di una sua rubrica fissa: se non l'avete mai letta è l'occasione buona per cominciare...) anche se non sono ancora state rese note le modalità e la data di pubblicazione.

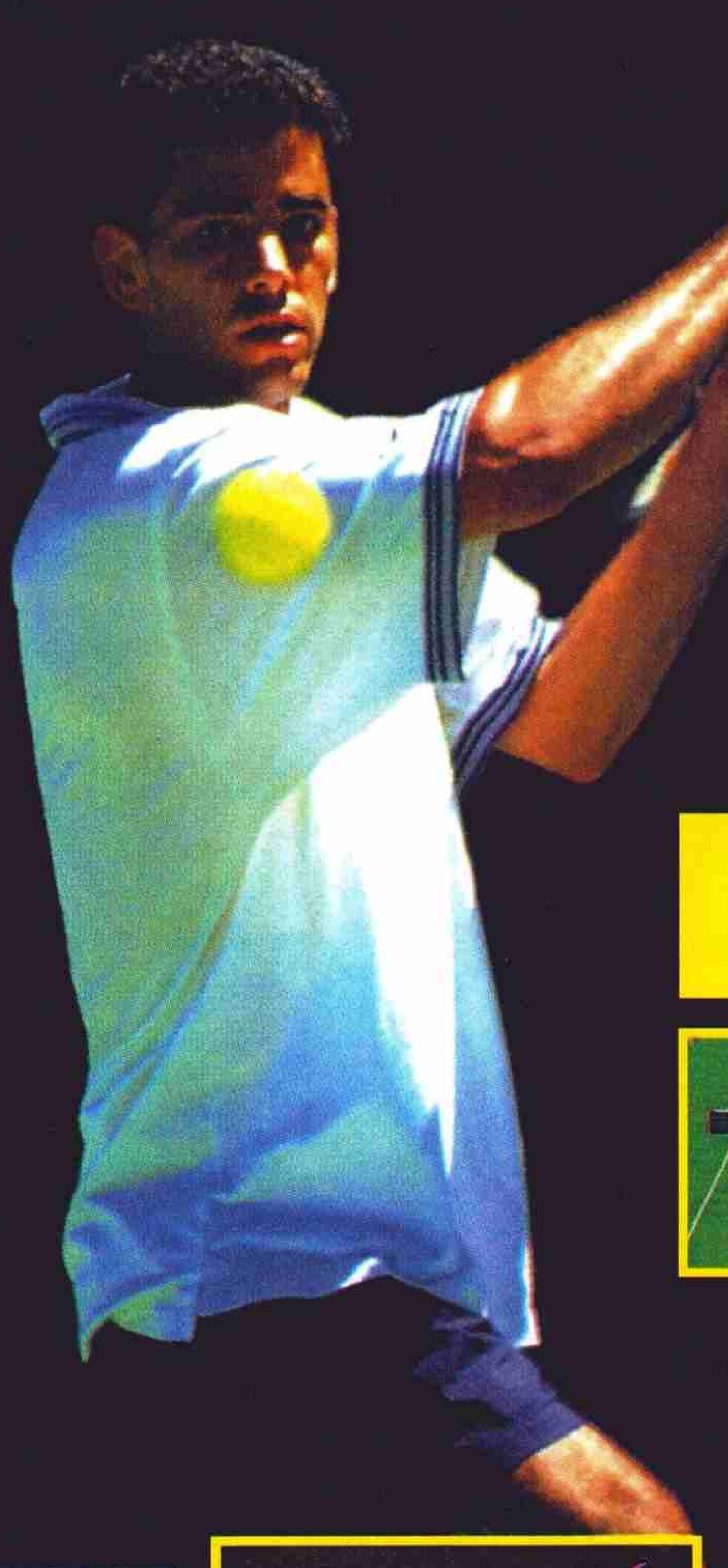


Una rapida carrellata finale per mettervi al corrente di tutti gli altri progetti: un picchiaduro ispirato al file The Crow che si intitolerà appunto THE CROW: CITY OF ANGELS, BUST-A-MOVE 2, un remake di Bubble Bobble del quale però non si sa più di tanto.

Sempre ispirato a un film, almeno da quanto mi riferisce Alex, vedrà presto la luce DRAGONHEART, un avventura dinamica che sembra davvero interessante. Appartenente al filone degli arcade adventure troviamo anche tale NIGHT OF THE MONSTERS, un'avventura che gode di una grafica simpaticissima e che si preannuncia come un titolo decisamente divertente. Altri titoli dei quali non si sa ancora tanto sono STAR FIGHTER (della Telstar - distribuito da questi in Europa), KILLING TIME e BATTLESPORT, tutti giochi che verranno convertiti da 3DO a Playstation e Saturn. E Mortal Kombat? Tranquilli, perché è stata pensata una confezione regalo intitolata MORTAL KOMBAT DUO, che racchiuderà i primi due Mortal Kombat e che uscirà solo per Saturn. bene, non mi rimane altro da fare che augurarvi un buon proseguimento di lettura.

Pete Sampras Tennis '96

IL COLPO VINCENTE DELL' ESTATE



- SFIDA I CAMPIONI DI TUTTO IL MONDO SULLE SUPERFICI PIU' VARIE: ERBA, CEMENTO, TERRA BATTUTA, CASA TUA.
- SBIZZARRISCITI NEI COLPI PIU' SPETTACOLARI.
- MIGLIORA DI TORNEO IN TORNEO FINO A BATTERE PETE SAMPRAS.

MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO

MEGA DRIVE
L. 129.900

Sportsmaster™ NUMBER ONE PLAYERS

Codemasters™

LEADER

NUMERO VERDE 167 - 821177

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI.

CADARIO

CAPCOM

La Capcom non poteva mancare all'E3, e non poteva non basare la propria presenza su quelli che sono i suoi prodotti più forti: i picchiaduro, con la saga di Street Fighter e le licenze Marvel in primo piano.

Sorvolando con nonchalance sui due miseri figuri vestiti da Uomo Ragno e Capitan America (dopo aver visto i disegni Marvel - i personaggi dei quali portano il costume come una seconda pelle e hanno definizione e massa muscolari eccezionali - i due signori in questione non facevano una grossissima figura), direi di iniziare la carrellata con MARVEL SUPER HEROES. Picchiaduro bidimensionale con una classicissima struttura alla SF, si riaggancia anche alla precedente licenza Marvel della Capcom, ovvero X-Men: Children Of The Atom - stessa struttura, stessa possibilità di utilizzare combo spettacolari e attacchi a mezz'aria che si prolungano per varie mezzore, e via dicendo. I personaggi variano abbastanza: si va dall'onnipresente Wolverine a Hulk, da Capitan America a Magneto, dall'Uomo Ragno a Juggernaut (quelli utilizzabili dovrebbero essere dieci in tutto). Al secondo posto troviamo uno dei pochi titoli innovativi di questa software house: la conversione per Saturn e Playstation del gioco di ruolo WEREWOLF: The Apocalypse. Si tratta di un'avventura grafica 3D, con visuale isometrica - non c'è molto di più, visto che in fiera si vedeva esclusivamente un filmato e che le foto a nostra disposizione sono limitate; vi faremo sapere. Tornando ai picchiaduro passiamo a uno in tre dimensioni (perlomeno a grafica tridimensionale): si tratta di STAR GLADIATOR per PlayStation, in cui dieci gladiatori si affrontano per decidere il destino della Terra. Ricorda molto Toshinden, specialmente per il fatto che i combattenti sono armati; l'unica considerazione da fare è: sarà abbastanza buono da conquistarsi un posto dopo tra gli arrivi di Toshinden 2 (passato) e quello di Soul Edge (futuro)? Un altro titolo che si discosta dalla marea di beat 'em up della Capcom è la trasposizione su Saturn e Playstation della completa collezione dei Buster. Avete presente il giochino in cui si dovevano fare esplodere, tramite degli arpioni, delle palle che si dividevano in palloncini sempre più piccoli? No? Allora forse siete troppo giovani, o quando entrate nelle sale giochi pensate decisamente ad altro. Comunque sia date un'occhiata alle foto e vedete se vi risvegliano qualche ricordo.

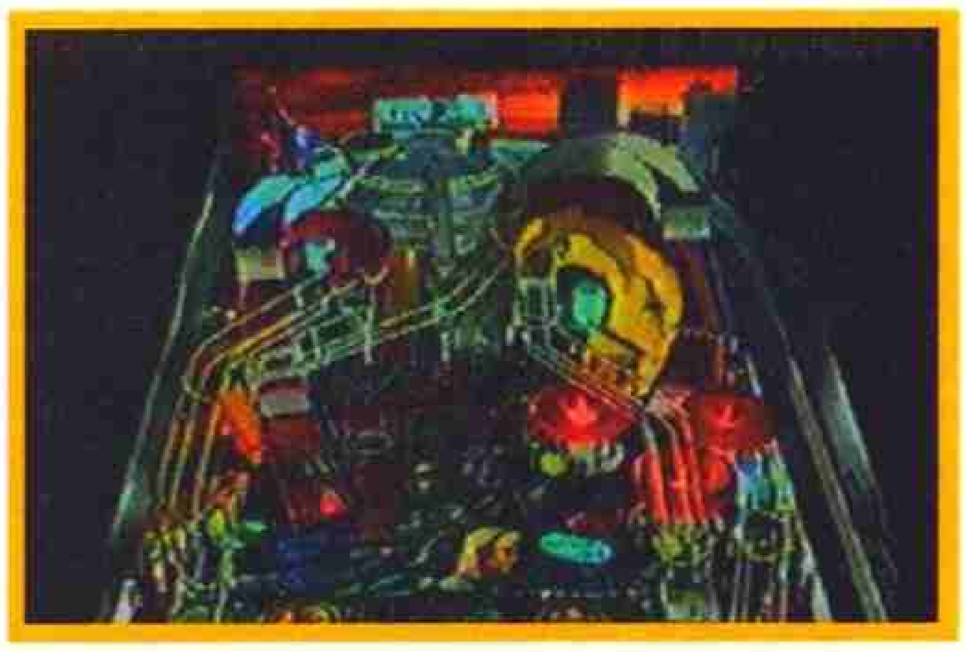
Tornando ai picchiaduro mi pare giusto sottolineare l'annuncio dell'arrivo di STREET FIGHTER ALPHA 2 per PlayStation e Saturn, con l'aggiunta di altri personaggi - per un totale di diciotto, se non sbaglio - e un sistema per creare le proprie combo. Speriamo basti per dare una mano a una delle serie più apprezzate qui in redazione. Due ulteriori titoli che si discostano dal filone delle mazzate sono FOX HUNT, un'avventura con filmati FMV totalmente in inglese, e MAJOR DAMAGE, un platform semi dementiale con grafica renderizzata alla Donkey Kong Country. Infine, oltre ai titoli che abbiamo già trattato sulle pagine di ConsoleMania, come Street Fighter Alpha, Darkstalkers e Night Warriors, c'è WAR OF THE GEMS, un altro picchiaduro, questa volta però a scorrimento orizzontale e, soprattutto, per Super Nintendo (uno dei pochi titoli per i sedici bit presenti all'Electronic Entertainment Expo).

METTI ALLA PROVA LA TUA PLAYSTATION

TRUE PINBALL

SEI ABBASTANZA IN PALLA?

Lanciati in una folle sfida con un PINBALL 3D finalmente VERO!



TRUE PINBALL è la simulazione più realistica oggi presente sul mercato, dove la pallina riflette gli oggetti circostanti e tiene conto degli effetti gravitazionali.

Disponi di 4 tavoli rappresentati per intero e ogni tavolo può essere visto da più angoli di visuale.

Puoi giocare con 10 palline contemporaneamente e hai gli effetti per bloccare la pallina.

TRUE PINBALL sfrutta tutte le possibilità di simulazione offerte dalla nuova piattaforma.

SONY PLAYSTATION

MANUALE IN ITALIANO

£ 129.900

ocean

LEADER

Numero Verde 167-821177

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

DELPI

Grandi novità di fine anno da questa casa New Yorkese; oltre alle innumerevoli conversioni da PC di cui parleremo tra breve (tra cui l'attesa uscita di Doom per Saturn), sono da segnalare titoli del tutto nuovi e inediti, come BEDLAM e Tigershark. Per il primo, previsto per PSX e Saturn, non sono molte le cose da dire: in un futuro dominato da robot sfuggiti al controllo dell'uomo, l'ultima speranza che ci divide dall'estinzione risiede in un manipolo di tre droidi comandati a distanza. Affrontando 25 missioni organizzate in 5 distinti mondi, il nostro obiettivo risulterà essere quello di devastare l'isola da cui viene controllata l'invasione robotica.
La costante visuale isometrica, la grande quantità di armi disponibili e le situazioni in cui vi troverete (per non parlare della possibile presenza di un editor interno per customizzare i propri livelli) dovrebbero garantire un certo divertimento... anche se non è lecito dare giudizi prima di vedere la copia definitiva.
Per TIGERSHARK, che uscirà in versione Playstation agli inizi del prossimo anno, le cose si complicano: ricordate Wipe Out e Krazy Ivan? Beh, metteteli insieme e avrete il nuovo titolo della N-Space. Guidando un veicolo capace di viaggiare sopra e sotto la superficie acquatica, la vostra missione sarà quella di fermare un comandante disertore nel suo tentativo di conquistare il mondo. Che dire? Beato lui che ha così tanta fantasia! Comunque sia, tanto per non smentire quello che ho detto all'inizio, ecco qualche anticipazione sulle possibili conversioni PC - PSX/Saturn.
Per prima cosa HEXEN: tanto per non allontanarci troppo dal genere '3D arcade', sta per arrivare quello che è stato definito (da me stesso su The Games Machine) come uno dei cloni più riusciti di Doom. L'azione questa volta prenderà piede in un reame fantasy: tra paludi, deserti, foreste e gole profondissime, noi vestiremo i panni di uno dei tre eroi disponibili (un chierico, un mago o un guerriero) nel loro tentativo di sconfiggere il male che strugge il pianeta. Un connubio tra un arcade 3D e un RPG (a causa dei piccoli enigmi presenti), che riesce a discostarsi dai classici del genere, proponendo qualcosa di diverso dal solito devasta-squarta-calpesta-gioisci! L'uscita è prevista per la fine della primavera nelle versioni Saturn e PSX, non escludo l'opzione multiplay, quindi state in campana.
La seconda conversione è l'attesissimo, quanto lontanissimo, QUAKE: il nuovo gioco dei temerari ID Software, totalmente poligonale texturizzato (personaggi e nemici compresi), con la stessa giocabilità di Doom, una grafica da urlo, effetti sonori da Oscar (Ristorante Pizzeria, aperto anche al sabato) e la possibilità di giocarlo in multiplayer. Purtroppo è comunque ancora presto per gioire davanti a questo prodotto, visto che le chart ne prevedono l'uscita in versione Saturn e PSX solamente agli inizi dell'anno prossimo, a me non resta che lasciarvi a Duke 3D...

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

Che dire di più? Dopo tutte le puntate che si sono susseguite nei diversi formati, ecco che la Williams sforna per Saturn questo Ultimate MK: è più forte, più veloce, costa sei milioni di dollari... No no no no, ho sbagliato serie. Comunque sia, MK lo conosciamo già tutti (forse anche troppo), e questo in uscita per Saturn è tutto quello che avete sempre sognato per la vostra console e non avete mai osato chiedere: tutti i personaggi, tutti i trucchi, tutte le mosse segrete del coin-op; vi danno anche il bambino grasso da sistemare di fianco alla console che, con le manine unte, vi tira insistentemente per una manica dicendo: "Se vuoi ti faccio vedere la fatality di Sub Zero!". Per ora cercate di accontentarvi delle foto, però.

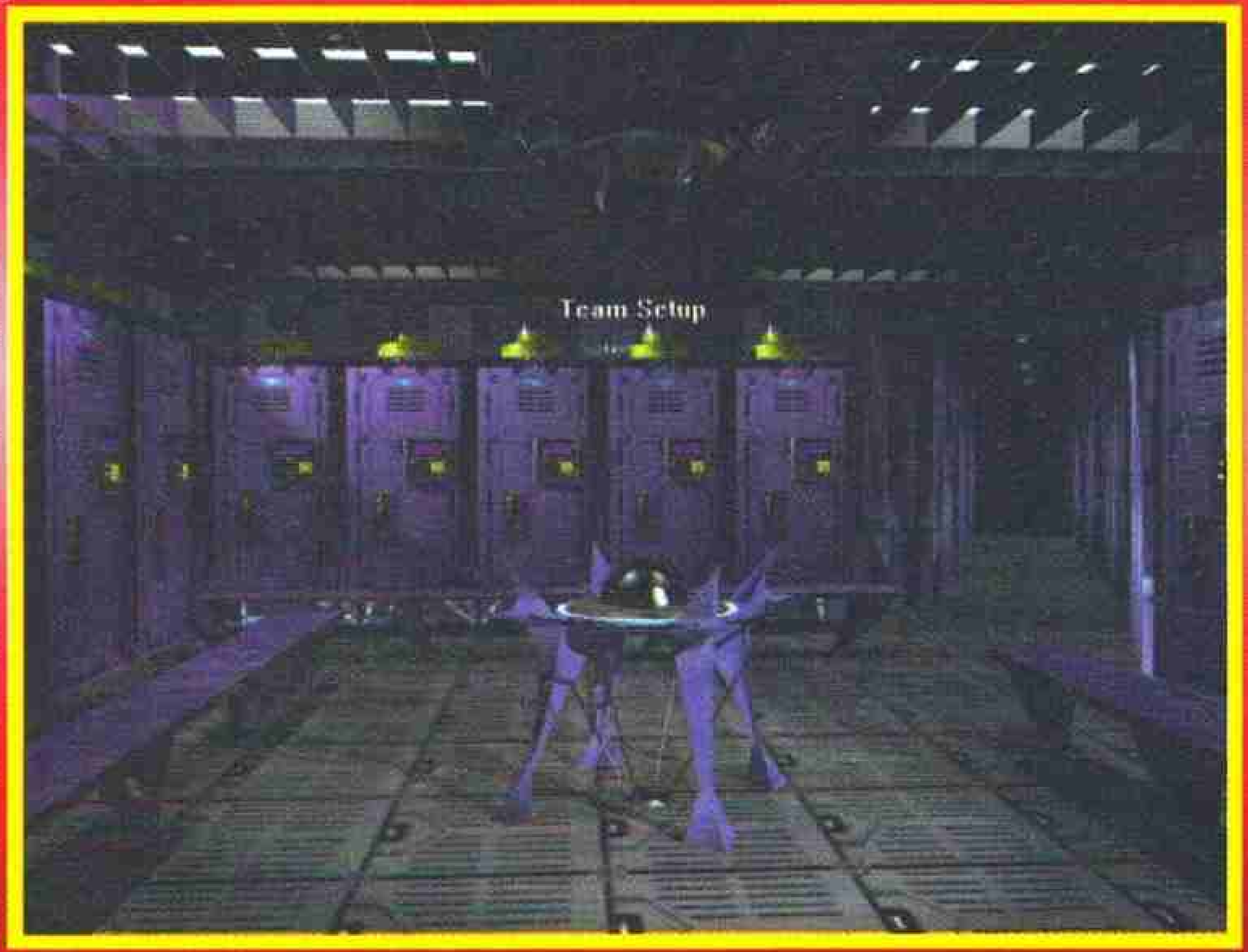
DUKE NUKEM 3D

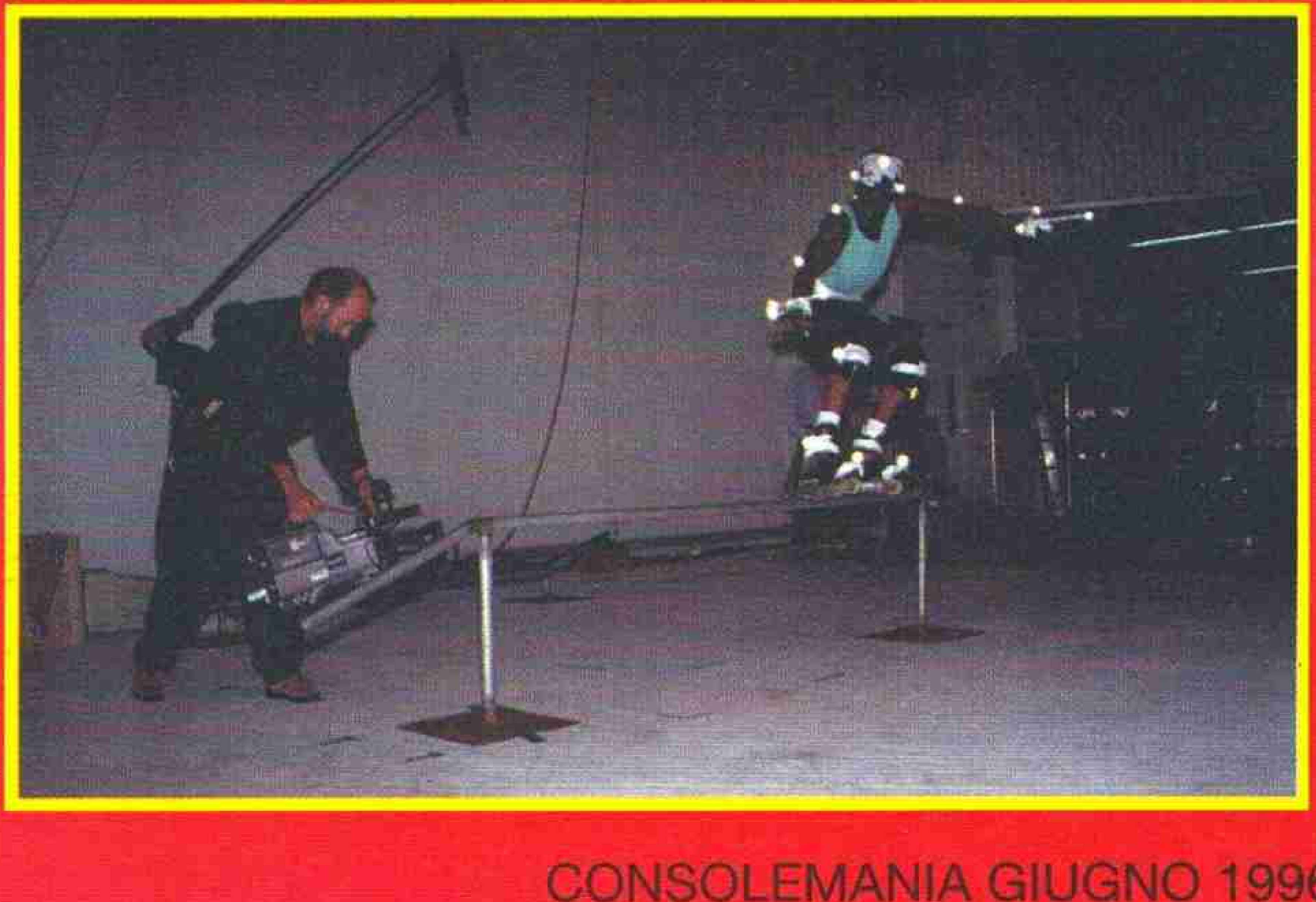
Dopo l'incredibile successo ottenuto nella sua versione PC, per la quale il sottoscritto ha perso letteralmente la testa e le dita (sui compatibili IBM i pad sono una rarità!), i programmatori della 3D Realms hanno deciso di produrre questo incredibile gioco in 3D anche per Playstation e Saturn. Sulla falsariga di successi come Doom o il più recente Aliens Trilogy, vestirete i panni di un eroe alla 'Last Action Hero', nel suo tentativo di liberare Los Angeles e l'intera Terra da una delle più classiche minacce aliene (ormai c'è ne una alla settimana).
Sfruttando armi che vanno dal classico lancia razzi all'incredibile 'riduttore', passando dal raggio congelante alle bombe con comando a distanza, questo Duke 3D ha tutte le carte in regola per diventare un classico anche su console... l'uscita è prevista per la fine dell'anno, perciò tenete gli occhi aperti per una possibile recensione nei prossimi mesi!

ACTIVISION

L'Activision è stata protagonista di una delle nostre giornate, in quanto siamo andati a trovarli direttamente nella loro sede di Los Angeles...

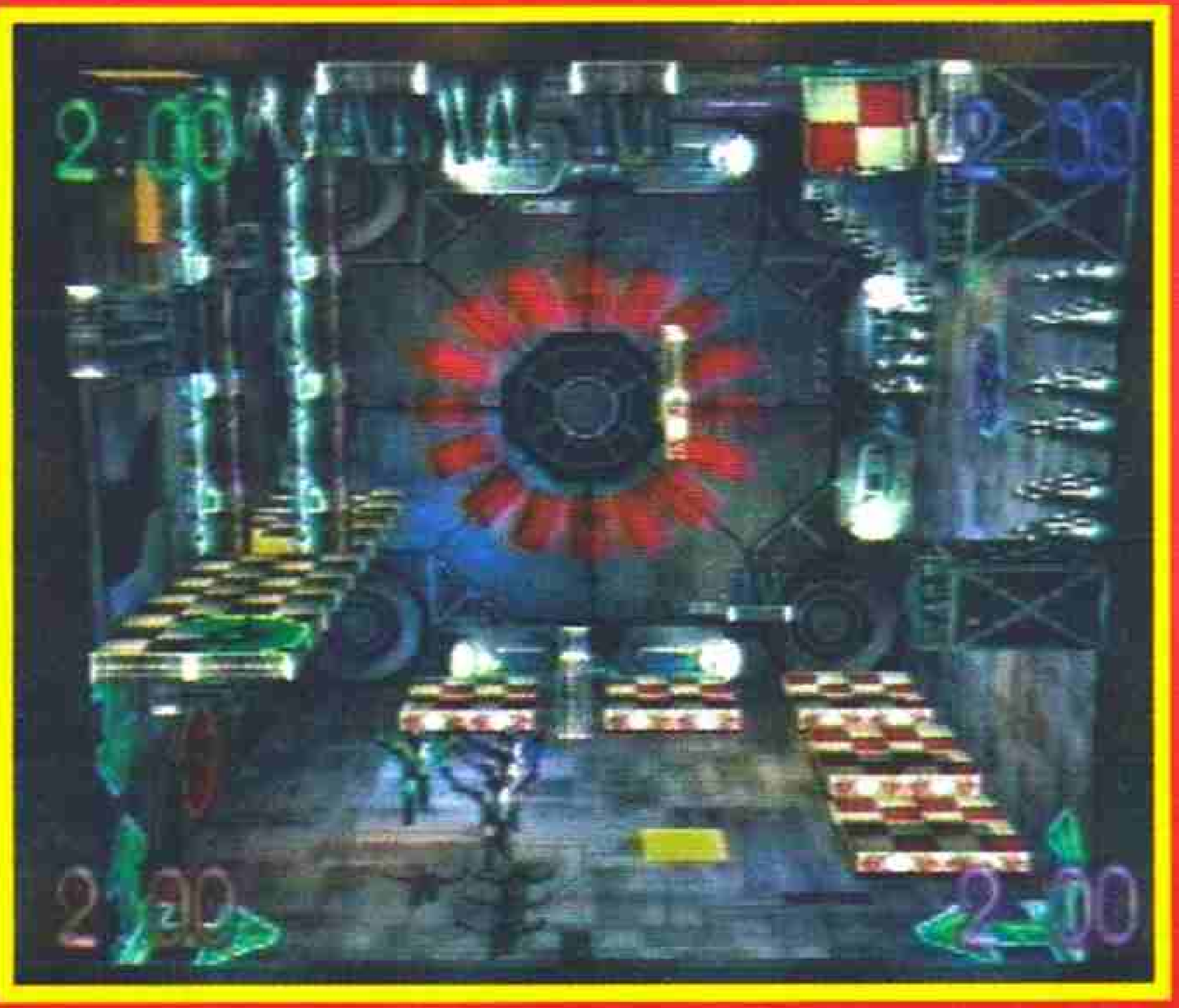
Beh, il secondo giorno a Los Angeles o, più precisamente, a Santa Monica, e già si lavora: un appuntamento estemporaneo con l'Activision, che a Los Angeles ha il proprio quartier generale mondiale, ci aspetta alle undici del mattino (sigh).
Un risveglio traumatico - per motivi che non sto a illustrarvi -, unito ai postumi dovuti a una cena a base di salmone, aragosta e chardonnay inaugurano il mattino del 15 maggio, a tutto ciò unite il fatto di dover rifare le valigie per il cambio di albergo (per quanto fantastico, il Miramar Sheraton di Santa Monica era abbastanza scomodo come base logistica nei giorni di fiera, più che altro per la distanza) e avrete un quadro abbastanza chiaro delle mie condizioni. Comunque sia, assieme al fido neocaporedattore di TGM, Stefano Silvestri, si parte verso l'undicimila di Wilshire Blvd, ove ha sede, per l'appunto, l'Activision. Dopo altre vicissitudini, dovute più che altro alla peculiarità delle numerazioni civiche di LA, troviamo l'edificio e ci infiliamo, quasi in orario, nell'ascensore. Di seguito una visita guidata per i tre piani Activision del grattacielo, un leggero malore da parte mia (e dire che non ho mai sofferto i postumi di una bella bevuta - sarà l'età che inizia a farsi sentire, oppure le bevute che iniziano a farsi più rare) conclusosi comunque bene, previa assunzione di due aspirine, un bel po' di presentazioni, un sacco d'immagini e una gradita sorpresa: abbiamo trovato un italiano - Michele - al lavoro a uno dei progetti Activision per computer, Planetfall. Comunque sia abbiamo avuto la possibilità di osservare più da vicino alcuni dei prodotti Activision in preparazione per i prossimi mesi (anche per il prossimo anno...); direi quindi di iniziare con PITFALL 3D che, come lascia intuire il nome, è l'ennesima puntata della saga di Harry. Questa volta però l'avventura si svolge in tre dimensioni (che l'avrebbe mai detto, eh?), e i ragazzi che stanno dietro al progetto stanno cercando di mantenere intatto quello spirito tipico da platform caratteristico degli altri Pitfall, piuttosto di realizzare un gioco con visuale soggettiva alla Doom. Il look del protagonista cambierà durante il gioco, evolvendosi a mano a mano che l'esperienza del personaggio aumenta e ne cambia la personalità e il modo di affrontare le cose. Le dimostrazioni che siamo stati in grado di osservare erano accattivanti, però il titolo è ben lungi dall'essere finito. È comunque previsto in uscita prima per PlayStation e successivamente per PC, ma potrebbe essere considerata anche la realizzazione una versione Saturn - per ora comunque non è preventivata. Continuiamo con due titolo di cui abbiamo già parlato in occasione della fiera londinese dello scorso mese; il primo è HYPERBLADE, un gioco futuristico in cui controllate una squadra composta da tre elementi e lo sport è un incrocio tra hockey, pelota e che altro: si tratta di pattinare in un'arena fatta a tubo e di cercare di infilare la palla nell'estremità dell'arena

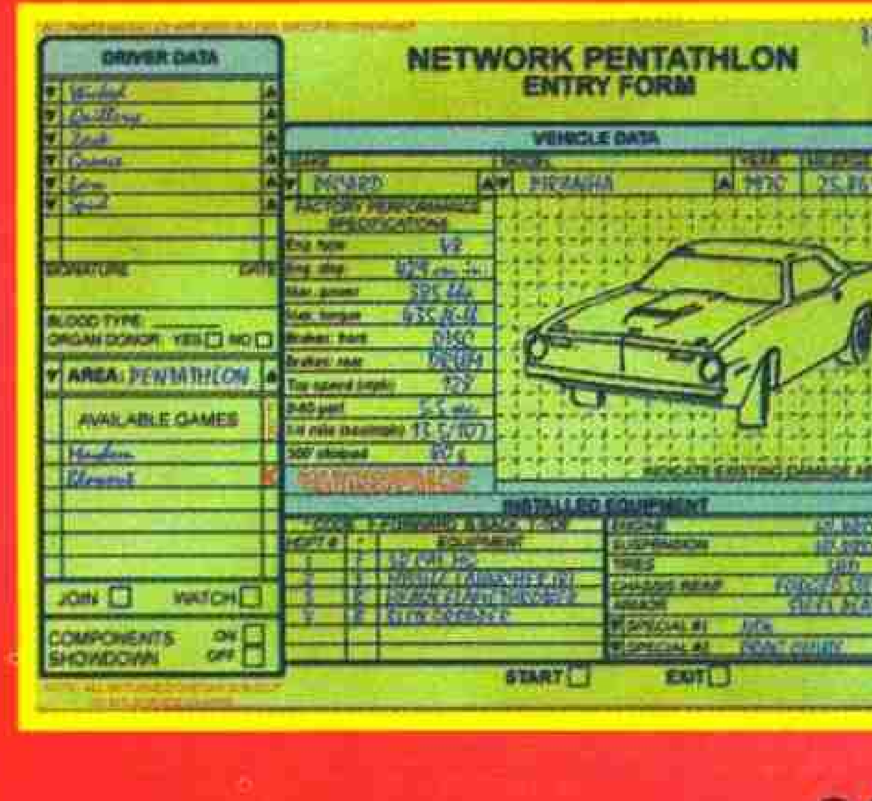




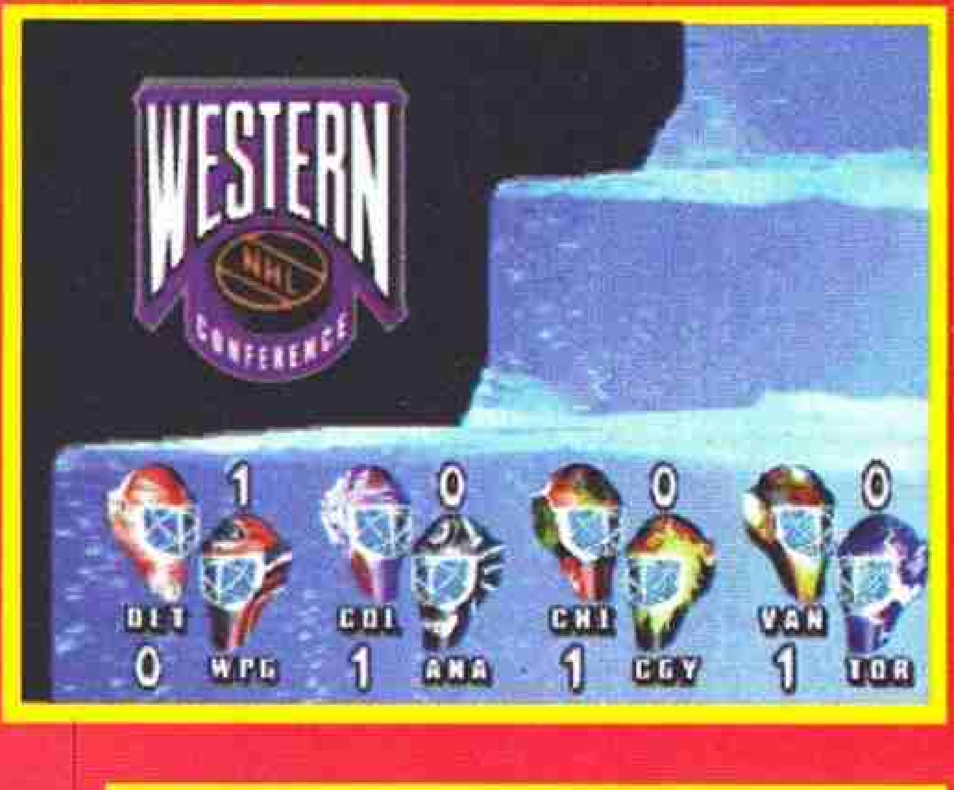
controllata dagli avversari. Un sacco di mazzate e un ritmo di gioco incalzante per questo titolo, e una novità scoperta in occasione della visita, è che purtroppo non siamo in grado di documentare con delle foto: al tubo (il campo da gioco) sono state applicate delle texture, e vi assicuro che il risultato grafico ne ha decisamente beneficiato - non che fosse scarso: pensate che le animazioni sono state realizzate con motion capture della squadra nazionale inglese di pattinaggio... Il secondo titolo visto anche all'ECTS era BLAST CHAMBER. Si tratta fondamentalmente di un puzzle game dal concept abbastanza intrigante: tutto si svolge all'interno di una stanza cubica capace di ruotare, rispetto a voi, in senso orario o antiorario, e controllate uno dei personaggi presenti all'interno della camera stessa. Si tratta di attivare vari dispositivi, di raccogliere una sfera energetica e di far saltare per aria gli avversari - detto così sembra semplice... Provare per credere quest'inverno su Saturn e PlayStation.

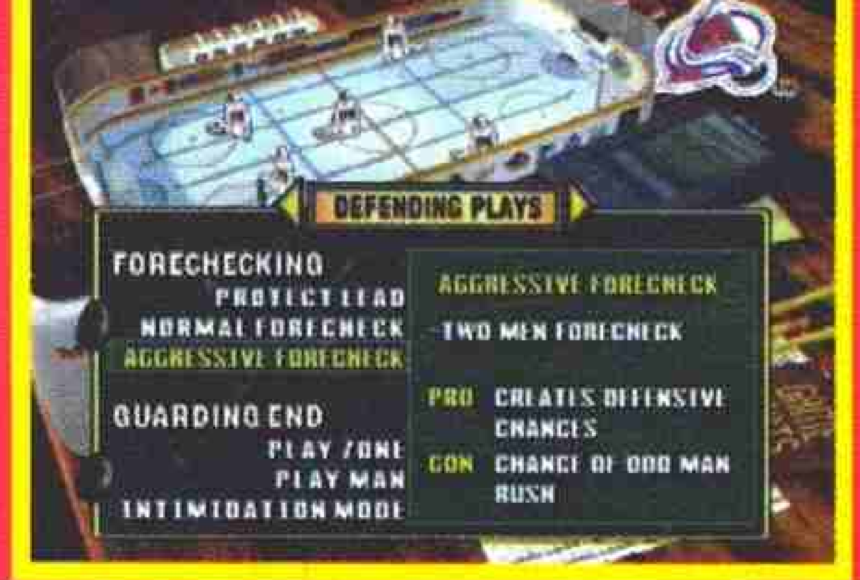
Un titolo degno di nota (se non altro per la macchina presente in fiera - lo stesso modello del Generale Lee di Hazzard, ma blu e corredato di missili, mitragliatrici e due signorine che purtroppo sono sfuggite all'obiettivo della nostra macchina fotografica), ma ancora non ufficiale per quanto riguarda la produzione per console è INTERSTATE '76. Si tratta di un gioco che utilizza lo stesso engine grafico di Mechwarrior e in cui guidate un'auto supertruccata su e giù dalle highway, facendo a pezzi un po' di tutto quello che si muove. Look anni 70, musica soul-funky e un bel po' di proiettili promettono bene; staremo a vedere...





Un vagone di titoli disponibili per Saturn e PlayStation allo stand di questa grande casa di software. Da N H L POWERPLAY '96, un simulatore di hockey che vi permetterà di avere il controllo assoluto di un'intera squadra di giocatori





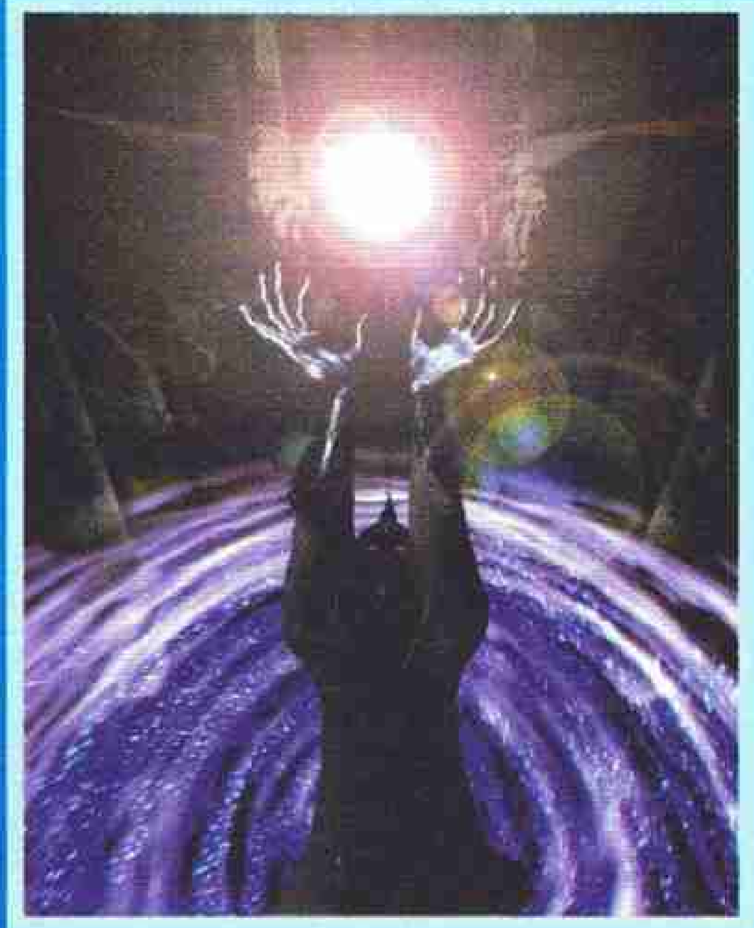
(comprese le mosse offensive e difensive di ogni singolo individuo), a GRID RUNNER, una sorta di Descent ambientato in 16 diversi pianeti per un totale di 48 livelli labirintici.

Le vere novità comunque riguardano Black Dawn: un nuovo simulatore d'elicottero per PSX, sviluppato dai Black Ops, creatori del vecchio Agile Warrior, e F1 Challenge: il primo titolo ufficiale di formula uno creato per Saturn. Entrambi i prodotti sembrano destinati ad avere un buon successo; BLACK DAWN, disponibile verso la fine dell'anno, includerà qualcosa come 28 missioni diverse che potranno anche essere affrontate in due contemporaneamente, musiche da CD ed effetti sonori che contribuiranno note-

HEART OF DARKNESS

Dagli stessi ideatori degli indimenticabili Out of This World (Another World) e Flashback, è in arrivo l'arcade che mira al podio di miglior platform del mercato. Certamente non sarà facile, ma Heart of Darkness ha tutte le carte in regola per farcela.

Calati nei panni di Andy, un ragazzino di 12 anni, dovrete superare le insidie dell'oscuro mondo dell'oscurità, in cui vi siete inoltrati nel tentativo di salvare Whiskey, il vostro cagnolino scomparso. Sfruttando un sistema di controllo che vi consentirà un'estrema libertà di movimento, vi vedrete costretti a superare foreste spettrali, grotte profondissime e pericolose paludi, tenendo testa a demoni, spettri e creature nate dalla stessa mente del sinistro Signore dell'Oscurità: padrone assoluto del mondo degli incubi.



Totalmente realizzato con 3D Studio, HOD mostrerà animazioni fluidissime e spettacolari, locazioni surrealistiche che vi faranno restare a bocca aperta, effetti digitalizzati e un sonoro appositamente composto da Bruce Broughton (creatore delle musiche di 'Tesoro mi si è allargato il ragazzino' e 'Miracolo sulla 34esima strada').

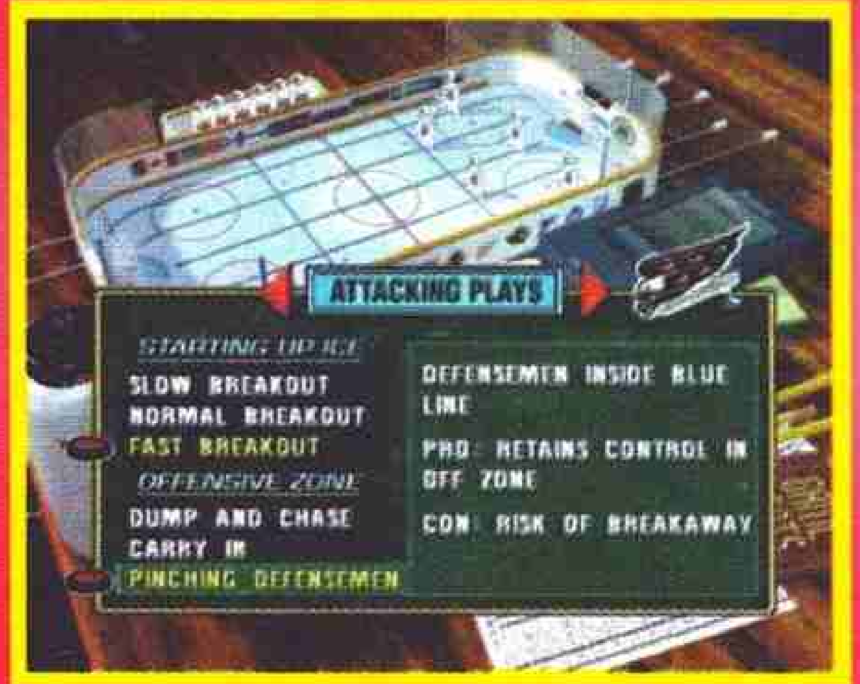
Se questo non vi bastasse sappiate che il solo personaggio principale avrà qualcosa come 1500 fotogrammi d'animazione... e ciò dovrebbe farvi capire il lavoro che si nasconde dietro al prodotto! Prevista per l'inizio del '96 e spostata a ottobre (sembra che uno dei programmatori sia stato rapito da una mucca pazza e sia stato costretto a fare il toro per una settimana!), l'uscita di questo gioco sarà certamente accompagnata da una massiccia dose di pubblicità quindi state pronti a qualsiasi cosa: 'Affronterete un luogo in cui si annidate le vostre più indicibili paure!'... Rabbrividiamo, brrr.

SPOT 2

Che dire di questo personaggio, che così tanto ha fatto per la gloria della Virgin sulle console a sedici bit? Bah, forse che sta per arrivare anche su quelle a trentadue, visto e considerato che Spot Goes To Hollywood si dovrebbe presentare sul mercato durante quest'autunno. La storia è sempre la stessa: il nostro punto rosso preferito finisce in un cinema e resta incuriosito dalla sala proiezioni, finendo successivamente intrappolato all'interno delle pellicole, nel mondo magico dei film. La grafica sarà sicuramente migliorata, così come il sonoro - visto e considerato che c'è un CD, usiamolo; per il resto non vi rimane che aspettare la recensione...

COMMAND & CONQUER

Sorpresa! Uno dei più osannati giochi per PC sta per giungere finalmente anche su Saturn e PlayStation. Alla guida di uno dei due eserciti disponibili: i leali GDI o i malvagi NOD, dovrete cercare di conquistare il globo basandovi solo sulla vostra capacità strategica e la vostra velocità col joypad - si tratta fondamentalmente di un ulteriore utilizzo e perfezionamento dell'engine e dell'intelligenza artificiale utilizzata dai Westwood Studios (Hi Rick, please remember my terrarium... NdAlex) per Dune 2. Verso novembre dovremmo senza dubbio saperne di più su questa interessantissima conversione prevista per gli inizi del '97.



volmente ad aumentare il realismo di gioco. F1 CHALLENGE si prospetta invece come una delle più innovative e realistiche sfide automobilistiche degli ultimi tempi: veicoli e piste totalmente texturizzate; 6 tracciati tra i quali Hockeneim, Suzuka e Montecarlo; macchine totalmente configurabili (angoli d'assetto degli alettoni compresi) ed effetti realistici quali il consumo delle gomme e quello di benza (per non parlare di quello dei polpastrelli dei giocatori)... Insomma aspettatevi il meglio nei prossimi numeri di ConsoleMania!

ATLANTIDE

OFFERTE

- DESTRUCTION DERBY x SAT — TELEFONA!
- SHELLSHOCK x SAT — LIRE 118.000
- TRUE PINBALL x SAT — LIRE 118.000
- VIRTUAL OPEN TENNIS x SAT — LIRE 118.000
- NBA ACTION 96 x SAT — TELEFONA!
- VIRTUACOP/PISTOLA x SAT — LIRE 158.000
- NBA ACTION 96 x SAT — TELEFONA!
- PANZER DRAGOON 2 x SAT — LIRE 118.000
- MORTAL KOMBAT 2 x SAT — LIRE 98.000
- JOYPAD x SAT — LIRE 39.000
- FATAL FURY 3 x SAT — TELEFONA!
- VAMPIRE HUNTER x SAT — LIRE 118.000
- VIRTUA FIGHTER 2 x SAT — LIRE 118.000

OFFERTE

- NEED FOR SPEED x SAT — TELEFONA!
- MEGAMAN X3 x SAT — TELEFONA!
- GUARDIAN HEROES x SAT — LIRE 98.000
- LEGEND OF THOR x SAT — TELEFONA!
- FORMULA 1 x PSX — TELEFONA!
- ADIDAS SOCCER x PSX — TELEFONA!
- PUZZLE BOBBLE 2 x PSX — LIRE 108.000
- FADE TO BLACK x PSX — LIRE 118.000
- 90' MINUTO x SN — LIRE 138.000
- SUPER MARIO RPG x SN — TELEFONA!
- ULTRA 64 — SOLO JAPAN

OFFERTE

- TEKKEN 2 x PSX — SOLO NTSC
- BIO HAZARD x PSX — SOLO NTSC
- DARKSTALKERS x PSX — SOLO NTSC
- TOSHINDEN 2 x PSX — LIRE 108.000
- NBA LIVE 96 x PSX — LIRE 118.000
- SHELLSHOCK x PSX — LIRE 118.000
- VIRTUAL OPEN TENNIS x PSX — LIRE 118.000
- JOYPAD x PSX — LIRE 39.000
- MAD-CATZ — VOLANTE CON CAMBIO E PEDALIERA AL PREZZO FOLLE DI LIRE 149.000
- X-MEN x PSX — LIRE 118.000

OFFERTE

- CASTLEVANIA x MD — LIRE 45.000
- DYNAMITE HEADDY x MD — LIRE 45.000
- WORLD SOCCER 2 x MD — LIRE 45.000
- MICKEY & DONALD x MD — LIRE 65.000
- POCAHONTAS x MD — TELEFONA!
- SONIC & KNUCKLES x MD — LIRE 68.000
- INT'L SUPERSTAR SOCCER x MD — LIRE 108.000
- NBA LIVE 96 x GB — LIRE 68.000
- FIFA 96 x GB — LIRE 68.000
- POCAHONTAS x GB — LIRE 68.000
- MORTAL KOMBAT 2 x GG — LIRE 48.000
- FIFA 96 x GG — LIRE 78.000
- OLYMPIC GAMES — TUTTI I FORMATI

OLTRE 500 TITOLI IN PRONTA CONSEGNA!

VENDITA PER CORRISPONDENZA RAPIDISSIMA

PER ORDINARE TELEFONA AL 0362/23.81.48

VASTO ASSORTIMENTO A SEREGNO (MI) IN VIA ROSSINI 43

I PREZZI SONO COMPRENSIVI DI IVA - TUTTI I NOMI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI - VENDITA PT AI SENSI DI LEGGE

E3 EXPO LOS ANGELES '96 ANTEPRIMANIA NEWS

Ubi Soft

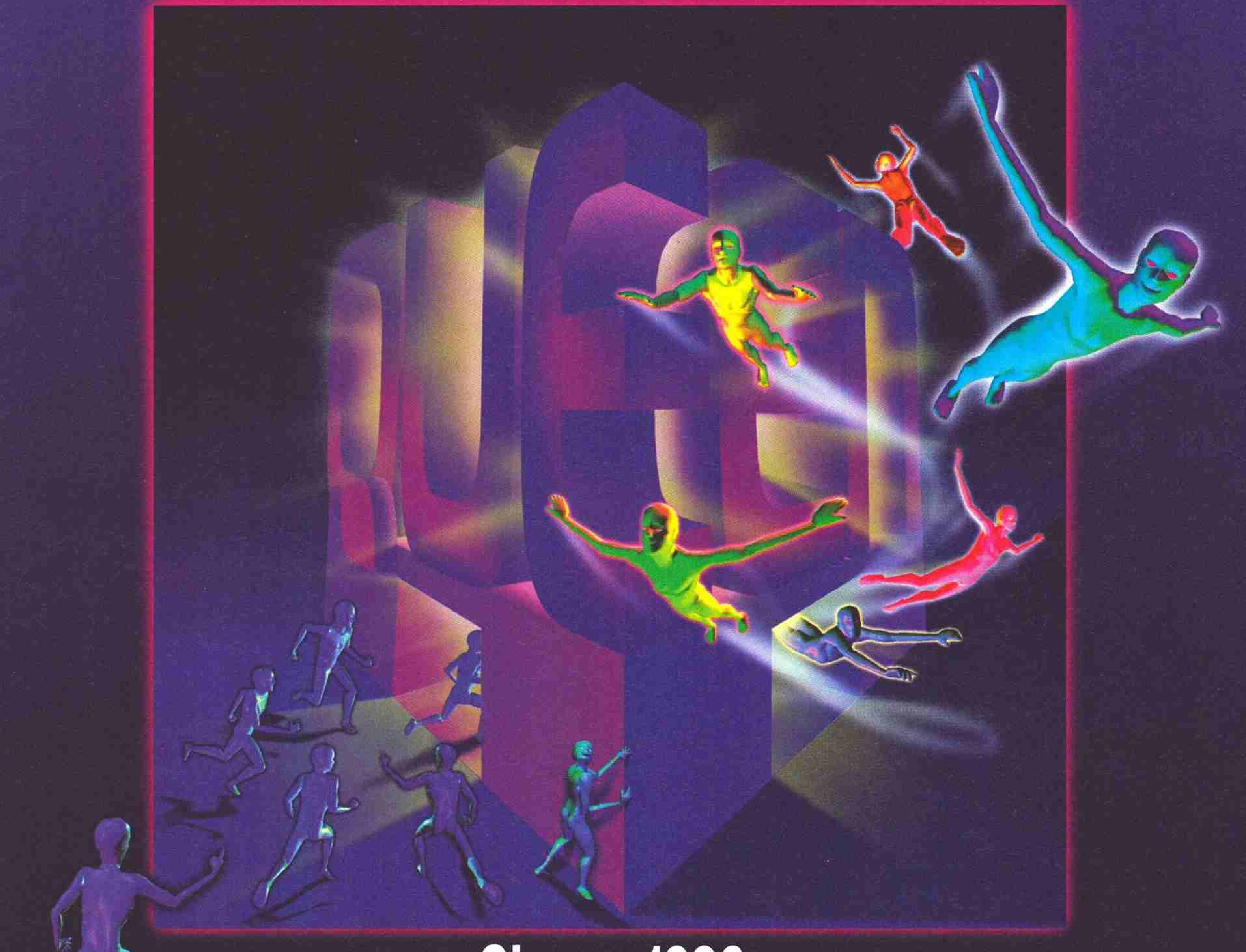
Non ci posso credere! Un esercito di robot vuole piallare la metà dei pianeti dell'universo e trasformarli da oasi lussureggianti a sterminati deserti di cemento in cui le specie autoctone sopravvivano solo prigioniere di tristissimi zoo (se siete stati in grado di leggere questo ad alta voce avete due polmoni mejo de Majorca e potete partecipare ai prossimi campionati di apnea). Chiamate Licia Colò! È impegnata con l'orso di Mao? (qui dovremmo aprire una parentesi su Kuma di Tekken 2). Niente paura: questo è un lavoro per RAYMAN II.

Il platform, che aveva ottenuto un discreto successo l'anno scorso, ha mantenuto il suo caratteristico stile cartoon, almeno graficamente, ma sono diverse le innovazioni che la Ubi Soft ha introdotto nel suo gioco di punta. Quella più evidente è che adesso il gioco si svolge su due piani e si può passare da un piano all'altro con una piattaforma speciale. Quella meno evidente è che sono aumentati i puzzle, bisogna insomma utilizzare un po' più il joypad e un po' meno il cervello (viceversa - forse).

Le altre caratteristiche sono prevedibili: nuovi poteri per il protagonista principale, nuovi mezzi di trasporto da utilizzare, passaggi segreti, sezioni bonus e un fine ben preciso per ogni livello. Anche graficamente è, ovviamente, migliorato: i personaggi sono renderizzati, mentre per la grafica dei fondali viene utilizzato un sistema di caricamento in tempo reale che consente una maggiore varietà grafica, che è ulteriormente arricchita da un buon numero di simpatici effetti. Insomma, un platform di tutto rispetto, decisamente vario e rinnovato al punto giusto che dovrebbe avere un buon successo, quando uscirà, verso la fine di quest'anno, per Saturn e Playstation.

L'altro grosso gioco della Ubi Soft è senza dubbio STREET RACER DELUXE. Come per Rayman, anche questo non è esattamente il massimo dell'originalità. Si tratta di un gioco di corse alla Mario Kart: buffi personaggi su veicoli altrettanto surreali con la tipica visuale da dietro (il replay si può invece visualizzare da diverse angolazioni). Rispetto a giochi come Mario Kart, i piloti di Street Racer hanno un'attitudine un pochino più litigiosa, buona parte del gioco sta infatti nel prendere a mazzate l'avversario: ogni pilota ha infatti più che uno stile di guida, il suo particolare stile di combattimento, con le sue mosse speciali. Parto subito con un po' di numeri: 8 guidatori diversi, 24 piste e quattro modalità di gioco, che vi consentono di creare da soli il tipo di gara. Ma la caratteristica che ha sempre fatto maggiormente risaltare questo Street Racer è sempre stata la possibilità di giocare in 8 (!!!) contemporaneamente, grazie a uno split screen mai visto prima d'ora su uno schermo, che nonostante la mole non indifferente di lavoro dovrebbe (stando a quando riferito dalla press release) riuscire a mantenere i 60 frame al secondo di animazione! Il gioco uscirà per Natale su Saturn, Playstation, Game Boy e Game Gear.

EVOLUZIONE DELLA SPECIE.



Giugno 1996

aprirà a Torino il più mega dei megastore di videogiochi d'Italia.

Un nuovo QUEEN COMPUTER SHOP più multimediale e più ricco.

Preparatevi. Stiamo arrivando... e sarà grandioso.

QUEEN computer SHOP

l.go Turati, 49 - TORINO - telefono 011-3185666 · fax 011-3199158

BAESSO GRAFICA

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION

RIMETTITI AL VOLANTE

IL MITO CORRE ANCORA

SOLO PER PLAYSTATION

namco

SONY

PlayStation

Vuoi essere aggiornato sulle novità di PlayStation? Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. RIDGE RACER REVOLUTION è proprietà di NAMCO LTD. Tutti i diritti riservati.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome ______

Indirizzo ______

Città ______ Prov. ______ CAP ______

Età ______ Telefono ______

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n° ______ giochi.

I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat /Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri ______

CM/R

Le trovate tutti i mesi in Edicola!

BELLAFANTE DESIGN STUDIO-MILANO

CD MAGAZINE

MP MacPower INTERACTIVE

THE GAMES machine

PC ACTION

XENIA EDIZIONI

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION

O SCEGLI UNA SALA GIOCHI

O SCEGLI PLAYSTATION

Vuoi essere aggiornato sulle novità di PlayStation?
Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. RIDGE RACER REVOLUTION è proprietà di NAMCO LTD. BATTLE ARENA TOSHINDEN-2 e i suoi personaggi sono proprietà di TAKARA Co. Ltd. © TAKARA Co. Ltd. 1996. Tutti i diritti riservati.

SONY

PlayStation tm

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome ____________

Indirizzo ____________

Città ____________ Prov. ______ CAP ______

Età ______ Telefono ____________

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n° ______ giochi.

I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat /Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri ______

CM

SEGA

La Sega era indubbiamente uno dei grandi attesi all'E3. E grande era soprattutto la curiosità per sapere come il colosso giapponese avrebbe tentato di reagire a una Playstation sempre più consolidata sul mercato. Ve lo dico subito: se vi attendevate l'annuncio di una vagonata di titoli per contrastare l'enorme parco titoli che la console Sony sta costruendo rimarrete un poco delusi.
La Sega, al solito, si è basata su pochi, ottimi giochi sviluppati internamente, e in pole position tra i titoli più interessanti ci sono NIGHTS (una vera meraviglia tecnica, stando a quanto annunciato), i nuovi SONIC X-TREME e VIRTUA COP 2, oltre alla serie di titoli in arrivo direttamente dalle sale giochi: FIGHTING VIPERS, MANX TT e, più tardi, VIRTUA FIGHTER 3. C'è poi il taglio dei prezzi che, dal primo aprile, ha portato il Saturn a 250 dollari (meno di 400.000 lire), e non dobbiamo dimenticare il Net Link con cui sarà possibile collegare il Saturn a Internet.
Ma la strategia della Sega è globale: il mercato dei giochi sta cambiando, e la casa giapponese vuole rimanere al passo, modificando anche la propria struttura. E' ormai cosa nota che, tramite la Sega Entertainment si sta dedicando con sempre maggiore interesse al mercato PC, e con la creazione (insieme alla CSK) della Sega Soft, vuole separare maggiormente le sue attività, lo sviluppo software da quello hardware. La Sega Soft si occuperà di sviluppare titoli per diversi supporti, PC e console: non viene specificato se solo per Saturn o se verranno considerate altre console, a questo proposito l'annuncio si mantiene sul vago ma, personalmente, mi sembra che la Sega voglia tenersi aperta a ogni possibilità.
La Sega Soft è stata fondata nello scorso novembre, e ha stretto da allora diverse alleanze (la prima con la stessa Sega Music, che si occuperà di produrre diversi CD dedicati ai giochi della casa: il primo sarà ispirato a Ecco, mentre il secondo sarà una collezione delle colonne sonore dei titoli più famosi), ma il suo vero debutto lo ha avuto qui, con la presentazione dei sui primi giochi, THREE DIRTY DWARVES e THE SACRED POOLS per Saturn. Il primo è una sorta di picchiaduro. Non starò qui a raccontarvi come hanno fatto tre nani in perfetto stile fantasy a finire nel mezzo del bronx, del resto non è che abbia molta importanza, ma sta a voi farli uscire, liberando magari i quattro ragazzi che li hanno chiamati in soccorso. Nei quindici livelli di gioco, potete scegliere quale dei tre personaggi controllare, alternarli, o giocare insieme a due amici, tramite l'apposito adattatore multigiocatore per Saturn. I personaggi promettono di essere ben dettagliati e animati, e i fondali tridimensionali dovrebbero completare l'aspetto grafico di questo TDD. Di Sacred Pools invece non si sa ancora molto, non sono state pubblicate foto, quello che per ora è noto è che si tratterà di un'avventura che combinerà grafica computerizzata 3D con filmati.
Nei prossimi mesi vedremo se questa politica di differenziazione darà i suoi risultati, se queste nuove strutture riusciranno a dare al Saturn il supporto e la quantità di titoli di cui ha bisogno o se era meglio, per la casa nipponica, continuare ad affidarsi anche per il suo software casalingo a gruppi collaudati come gli sviluppatori

IL SATURN CAPISCE INTERNET

Erano mesi che se ne parlava ormai, e di recente la Sega aveva ufficialmente ammesso di essere al lavoro per cercare di collegare il suo Saturn a Internet, e all'E3 se ne sono finalmente visti i risultati. Si chiama NET LINK, costerà 199 dollari (circa 350.000 lire), e si tratta essenzialmente di un modem 28.8 bps (tra i più veloci al momento disponibili) sotto forma di cartuccia da inserire nell'apposita porta del Saturn. Insieme ad esso verrà fornito uno speciale "browser" Internet (così si chiamano i programmi che consentono di collegarsi e di leggere le informazioni dei veri siti grafici di Internet, i cosiddetti siti WWW). Questo non è certo il luogo adatto per spiegarvi in dettaglio cosa siano Internet e il World Wide Web, qualsiasi nonno telematico lo potrà fare meglio di me, ma cercherò di essere ugualmente chiaro e conciso. Internet è una rete di comunicazione che collega computer in tutto il mondo, computer sui quali sono state inserite informazioni sui più disparati argomenti da appassionati per hobby, da ricercatori e studenti per studio, da enti e associazioni per pubblicità. Da quando su Internet sono apparsi i primi siti (i computer su cui sono raccolte le informazioni) grafici, inoltre, "esplorare" la rete è diventato molto più facile e divertente, grazie a immagini, suoni (perfino in tempo reale), animazioni e ai "link" che vi permettono di accedere istantaneamente a tutti i siti che contengano le informazioni che vi interessano.

Anche se la possibilità di "esplorare" i siti Internet è già di per sé interessante (pur senza la possibilità di registrare queste informazioni sul proprio computer, come si può fare con un PC), e i 350.000 visitatori giornalieri del sito Sega (questa è la cifra riferita dalla Sega, sinceramente mi sembrano un po' troppi) sono una conferma dell'interesse del mondo console verso Internet, i progetti della Sega sono ben altri. In cima alla lista c'è sicuramente il "network gaming", il gioco in rete, senza dubbio destinato ad avere un grossissimo peso nei giochi del futuro. Una volta collegati in rete si potrà infatti cercare qualche giocatore collegato proprio come voi e giocare qualche partita a uno dei giochi che la Sega comincerà appositamente a produrre per il gioco in rete (vi immaginate la possibilità di giocare a un calcio con 22 giocatori reali, non virtuali!). Il network gaming è già una realtà, anche se non troppo diffusa: l'X-Band modem ne è un esempio, ma anche su Internet è già possibile, ad esempio, giocare una partita a Doom con un amico, tramite l'apposito software. La Sega farà del suo meglio per renderlo una realtà il più presto possibile, e il primo gioco per la rete, BAKU BAKU, sarà pronto per la fine di quest'anno (si tratta di un puzzle game sulla falsariga dei vari Columns, con grafica tridimensionale), ma sono diverse le case che si sono già messe al lavoro nel campo: Accolade, GT Interactive, Interplay, Virgin e Westwood stanno preparando una decina di giochi che dovrebbero essere pronti per Natale. Tom Kalinske era particolarmente fiero di essere riuscito a offrire al pubblico un hardware per il collegamento Internet a meno di 500 dollari (200 dollari di Saturn e 200 di modem sono circa 600.000 lire in totale) rispetto ai più costosi computer. Sono previsti entro breve anche una tastiera e un mouse, per facilitare gli utenti, anche se già da adesso è possibile accedere a qualsiasi funzione Internet: il browser della Sega comprende anche una tastiera su schermo per l'input testuale (non comodissimo) e una serie di facilitazioni per la visualizzazione delle schermate WWW sul TV di casa.
Sinceramente dubito che il Net Kit della Sega avrà una diffusione istantanea, ci vorrà un po' di tempo magari, ma personalmente sono sicuro che il futuro del videogioco sia in rete. Ben fatto, Sega.

IL RITORNO DI SONIC

È davvero strano che ci abbia messo così tanto, il Saturn è in circolazione da più di un anno ormai ma del "porco" non c'è ancora traccia. Nulla di cui preoccuparsi, Sonic sta progettando un ritorno in grande stile, in contemporanea (o quasi) su Saturn, Megadrive, Nomad, Game Gear e perfino su Pico, il computer per i più piccini della Sega.

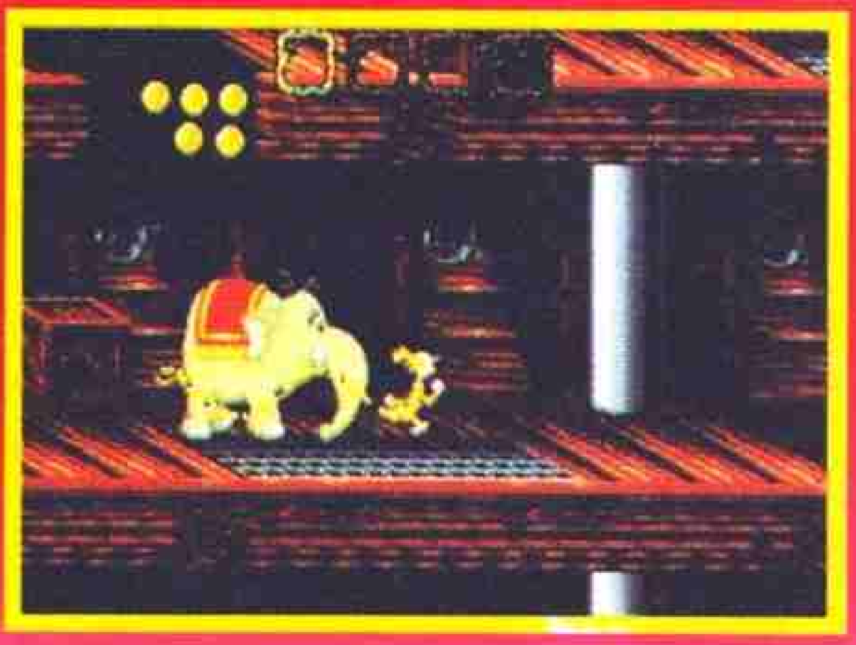
Cominciamo con SONIC X-TREME per Saturn. Come potete immaginare Sonic si sposta dal 2D al 3D cercando di mantenere immutate le caratteristiche di velocità e immediatezza che lo hanno reso famoso sui 16 bit. Probabilmente potremo assistere (sempre che il Nintendo 64 esca, prima o poi) alla stessa contrapposizione tra i platform di Mario, dotati di una maggiore profondità di gioco, e quelli di Sonic, più veloci, riportati nella stessa ambientazione 3D. Anche per Sonic X-treme, infatti lo scenario è rigorosamente poligonale 3D, con il personaggio dotato di libertà di movimento a 360 gradi. La differenza più sensibile con i vecchi platform è probabilmente proprio questa: la libertà consente al giocatore di muoversi dove vuole, con uno sviluppo del gioco che non segue più la rigida linearità dei vecchi giochi. A parte ciò, Sonic disporrà anche di un paio di nuove "mosse", che affiancheranno il collaudatissimo Spin Dash: lo "SpinSlash" e il "Sonic Streak", e tutta una nuova serie di bonus, passaggi segreti e altre sorprese ancora. Per quanto riguarda la storia, invece, torna il vecchio contenzioso tra Sonic e il Dr. Robotnik riguardo a certi anelli: una vecchia ruggine che i due non sono ancora riusciti a grattare via, e che vedrà la partecipazione di nuovi personaggi.

Insomma Sonic X-treme non sembra avere nulla da invidiare all'altro "grosso" platform in uscita per Saturn, Nights: ne vedremo i risultati già quest'autunno.

La nuova avventura di Sonic su Megadrive si chiamerà invece SONIC BLAST: THE ULTIMATE 3D ADVENTURE, e si ispira non poco, a mio parere, a quanto fatto dalla Nintendo per i suoi ultimi platform. Tutti gli sprite sono infatti stati renderizzati con Silicon Graphics, per aggiungere profondità al gioco e consentirgli quell'ambientazione 3D che va tanto di moda al momento. Il gioco sfrutta infatti una visuale isometrica simile al recente Mario RPG, con l'ovvia differenza che qui il gioco è ancora un arcade puro, in grado comunque di sfruttare tutta la libertà che consente il 3D. Nei sette livelli (divisi in due stage e dotati del loro bel mostro di fine livello) ci sono ancora sezioni nascoste, bonus e un nuovo set di power up che, uniti alle nuove mosse del nostro porcospino ne fanno un gioco profondamente rinnovato.

Graficamente è davvero molto bello, e se ci aggiungiamo la velocità che ha reso famoso Sonic e l'innovazione dell'ambientazione 3D, prevedere un successo garantito per questo nuovo Sonic è un compito fin troppo facile.

Anche su Game Gear, gli sprite di SONIC BLAST saranno renderizzati alla Donkey Kong Country (non aspettatevi un'ambientazione 3D, comunque, la versione GG è un classico platform 2D, sprite a parte) anche se non so quanto potranno rendere sul piccolo schermo del portatile Sega.



della AM.

Tom Kalinske è convinto che questa estate sarà un periodo decisivo per la guerra delle console, con i prezzi ormai scesi, una discreta scelta di titoli a disposizione dei giocatori e dei canali di distribuzione ormai consolidati. La partita, insomma, è ancora aperta per la Sega, ed è tutta da giocare...

MEGADRIVE: UN MORTO CHE CAMMINA, ANZI CORRE!

Anche se il supporto da parte di case di software esterne scarseggia, e le cartucce sono praticamente scomparse dalle pagine di ConsoleMania, la Sega continua a credere nel suo Megadrive, che può ancora contare su un'invidiabile numero di console vendute e gli regala, per il prossimo anno, un'invidiabile lista di titoli. Oltre al notevolissimo Sonic Blast e all'atteso Virtua Fighter sono in arrivo VECTORMAN 2, BUGS BUNNY IN DOUBLE TROUBLE, X-PERTS, MARSUPILAMI, ARCADE CLASSICS e MARVEL COMICS' X-WOMEN: THE SINISTER VIRUS. Vediamoli in rapida successione.

TUTTO VIRTUA FIGHTER

È l'altro pezzo grosso del software Sega, e la casa giapponese è decisa a sfruttarlo bene, pubblicando il suo picchiaduro per tutti (o quasi) i formati possibili.
Il più atteso titolo della serie è senza dubbio VIRTUA FIGHTER 3: ebbene sì, la Sega ha appena annunciato che si è già messa al lavoro per la conversione del suo ultimo gioiellino anche su Saturn. È ovviamente troppo presto per foto o informazioni di qualsiasi tipo, ma sarà un lavoro improbo per i programmatori, ed è del tutto fuori luogo aspettarsi una conversione fedele di quella meraviglia tecnica di coin-op (non l'ho ancora visto, ma do' fiducia alle foto e a quanti lo hanno potuto vedere in azione). La scheda M3, con il suo milione di poligoni al secondo e texture a 16 milioni di colori è, sinceramente, una sfida senza storia per il Saturn. Le centinaia di mosse dei lottatori... quelle, potete scommetterci, ci saranno comunque tutte. La data d'uscita non è ancora stata annunciata, ma del resto non è ancora uscito ufficialmente neanche il coin-op.

C'è poi VIRTUA FIGHTER KIDZ, che vedrà la luce nelle sale giochi per passare subito dopo su Saturn. È una versione del celebre picchiaduro con personaggi super deformed, o meglio, riportati all'infanzia. Il concetto del gioco dovrebbe essere lo stesso, ma anche lo stile di combattimento dei personaggi dovrebbe rispecchiare la loro età. Quando l'ho visto la prima volta, sinceramente, mi ha lasciato abbastanza interdetto, ma potrebbe essere divertente, vedremo.
Su Megadrive potrete invece trovare VIRTUA FIGHTER ANIMATION. In assenza di foto, la press release non chiarisce come la Sega ha intenzione di trasporre i personaggi di VF su 16 bit. Anche se direi che i poligoni sono da escludere, la casa giapponese li pubblicizza come personaggi "tridimensionali", dai movimenti fluidi e precisi, ognuno col suo bel set di colpi speciali. Temo proprio che dovremo attendere quest'autunno e verificare in prima persona quali stratagemmi avranno adottato i programmatori per questa conversione.
Anche la versione per Game Gear avrà lo stesso nome: sarà caratterizzata da personaggi straordinariamente grossi per le piccole dimensioni dello schermo GG e dalla possibilità di giocare in due collegando due console con l'apposito cavetto.

NIGHTS

SATURN
È il titolo più importante tra quelli di prossima uscita, quello che dovrebbe segnare un nuovo standard nella qualità dei giochi per Saturn: con una tale pubblicità è senza dubbio un appuntamento da non mancare per la Sega.
Nights è stato sviluppato da Yuji Naka e dal suo team, quello dei creatori di Sonic e le speranze sono appunto di ripetere quello che Sonic fece a suo tempo per il Megadrive.
Anche in questo caso siamo alle prese con un platform, ma, come potrete immaginare, ben diverso da quegli standard a cui ci avevano abituato i 16 bit: la definizione di platform è abbastanza riduttiva in effetti. L'ambientazione è completamente tridimensionale, sia gli ambienti che i personaggi sono calcolati in tempo reale e promettono di essere nel contempo dettagliati, ben definiti, e fluidi nei movimenti. In questo ambiente 3D avete completa libertà d'azione, potete insomma muovervi come volete con la telecamera che cambia angolazione a seconda della vostra posizione, il tutto rispettando la filosofia di un'azione che deve sempre essere immediata e velocissima. Cosa vi ricorda tutto questo? Non so, un Mario 64 a caso? E non solo, c'è dell'altro: la Sega sta infatti sviluppando un nuovo tipo di joypad che sarà venduto insieme al gioco, un controller 3D che ricorda un po' quello che la Nintendo ha sviluppato per il suo 64. Per Nights i programmatori hanno utilizzato nuovi strumenti di sviluppo messi a punto dalla Sega appositamente per questo gioco, con lo scopo di dimostrare la definitiva superiorità della sua console rispetto alla concorrenza. Siamo insomma arrivati alla seconda generazione di giochi per Saturn: inutile dire che dopo tali promesse la Sega dovrà per forza fare del suo meglio per non deludere i suoi appassionati.

Vectorman dovreste conoscerlo abbastanza bene: si tratta del seguito di un recente platform su Megadrive. Il protagonista, a differenza di quanto potrebbe far credere il suo nome, non è composto da vettori, ma da pallini (un po' come il vecchio Ballz), che può "morphare" e ricomporre liberamente assumendo così varie forme. Questo seguito può contare su una serie di nuove armi e nuove forme che il nostro eroe più assumere, oltre sulle consolidate tecniche grafiche e di illuminazione che danno agli sprite del gioco un look particolarmente 3D. La data d'uscita è prevista per quest'autunno.
Bugs Bunny è invece un classicissimo platform: uno dei milioni che hanno visto per protagonista uno dei personaggi Looney Tunes. In questo gioco ci sono un po' tutti: da Wile E. Coyote a Marvin il Marziano (ogni livello si ispira a uno dei classici cartoni del nostro mangiacarote), e anche loro hanno subito un restyling: tutti renderizzati e animati in maniera molto fluida e realistica. Potrebbe essere il migliore della "serie", lo verificheremo in agosto.

Di X-Perts, invece, ho già parlato un paio di numeri addietro, si tratta di un altro progetto su cui la Sega punta molto, un picchiaduro ispirato a Ethernal Champions di notevole impatto grafico, dovrebbe uscire questo stesso mese.
Restiamo in tema di picchiaduro a scrolling orizzontale e parliamo di X- Women , che come protagonista vede per una volta la componente femminile degli X-Men: Rogue, Storm e Phoenix.
Marsupilami è invece un gioco per i più piccini, ispirato a un personaggio, mi dicono, abbastanza famoso. Ultimo nella lista, ma primo nel mio cuore è invece Arcade Classics, che segue una moda che va per la maggiore al momento, quella della riesumazione di vecchie glorie arcade: in questa cartuccia MD è il turno di giochi come Centipede, Pong e Missile Command (il primo coin-op a cui abbia mai giocato), in versione sia originale che remixata.

GAME GEAR: CAMMINA ANCORA (PER POCO)
È di pochi giorni la notizia che il Nomad, il Mega Drive portatile, viene finalmente distribuito su scala nazionale negli Stati Uniti: il Game Gear sente ormai il suo fiato sul collo ma non sia arrende. La Sega ha infatti in preparazione quattro nuovi giochi: VIRTUA FIGHTER ANIMATION, ARCADE CLASSICS, MARVEL COMICS' X-MEN: MOJO WORLD e ARENA MAZE OF DEATH. X-Men, inutile dirlo, è un picchiaduro, mentre Arena è uno strano shoot 'em up ambientato in un futuribile labirinto 3D: graficamente promette di essere uno dei migliori prodotti visti su GG.

IL BAR DENTRO UN SATURN

No, dopo il Net Link la Sega non sta progettando una macchinetta per il caffè da collegare al suo Saturn, mi riferisco semplicemente alla quantità di titoli che la casa giapponese continua

a convertire dai suoi coin-op al formato casalingo. Sono quattro i prossimi arrivi: VIRTUA COP 2, FIGHTING VIPERS, MANX TT e VIRTUAL ON, che portano a 10 il totale dei giochi fino ad ora convertiti.

In caso manchiate da un po' dalle sale giochi siamo qui appositamente per rinfrescarvi la memoria.

Virtua Cop 2 lo conoscerete sicuramente: è il seguito del celeberrimo shoot 'em up con pistola ottica, che ha introdotto diverse novità rispetto al primo episodio: anzitutto sequenze più movimentate, con inseguimenti in macchina, etc, e un po' più di strategia nell'azione (bisogna prima

sparare alle gomme della macchina per rallentarla e così via...).

Anche Fighting Vipers non è esattamente una novità: si tratta dell'ennesimo picchiaduro poligonale, che non ha comunque riscosso lo stesso successo di Virtua Fighter. Lo contraddistinguono dei fondali animati molto belli e la particolarità dei combattimenti: ogni colpo che attraversa l'armatura dell'avversario lo indebolisce un po' fino a quando la sua armatura non esplode. Anche questo FV, proprio come Virtua Cop, non vedrà la luce prima di quest'inverno.

Per Manx TT si parla invece di quest'autunno, e sono proprio curioso di vedere cosa la Sega ha combinato dopo quel bidone su due ruote di Hang On. Di Manx TT vi ho già parlato: si tratta di un gioco di corse ispirato alla famosa gara (che non fa parte di alcun campionato) che si corre ogni anno nell'isola inglese di Manx, su un percorso stradale estremamente pericoloso, come sta a dimostrare il tributo di vittime che questa competizione ha reclamato negli anni. Il gioco ha tutto l'equipaggiamento che si compete: grafica 3D e texture mapping, in più percorsi ricavati dal tracciato originale, un notevole realismo di guida, una velocità e una fluidità di gioco che rasentano i 60 frame al secondo (insomma l'esatto opposto di Hang On).

Il più interessante dei quattro è comunque, a mio parere, Virtual On, gioco di combattimento corazzato in soggettiva. Protagonisti ne sono ancora una volta i mech, giganteschi robottoni che possono volare, camminare o correre e per i quali potete scegliere diversi tipi di armamento, perfino per una lotta "all'arma bianca". Ancora una volta è la grafica poligonale 3D a ricreare un ambiente di combattimento in cui avete libertà di movimento a 360 gradi. Il gioco sarà pronto per questa estate, sono davvero curioso, dato che non ho avuto l'opportunità di dargli un'occhiata in sala giochi.

CACCIA, PESCA E SPORT

Lo sport debilita l'uomo, meglio il videogioco! Sotto l'illu-

minata guida di questo motto continua lo sviluppo di nuovi giochi della sezione sportiva Sega. Di prossimo arrivo su Saturn ce n'è davvero per tutti i gusti: WORLD SERIES BASEBALL II per Saturn, WORLD SERIES '96 per Megadrive, WORLDWIDE SOCCER II per Saturn, NBA ACTION per Saturn e NFL '97, sempre per Saturn. Inutile dilungarsi nella solita lista di opzioni: sapete benissimo che l'unica vera prova del fuoco per un gioco sportivo è quella del joypad e della recensione. Da segnalare anche DAYTONA USA CHAMPIONSHIP CIRCUIT EDITION, una versione rinnovata del celebre gioco di corse si Saturn, con i tracciati completamente rinnovati.

IL RESTO MANCIA

Ma sono parecchi altri i titoli in uscita per Saturn (e adesso che ci penso sono proprio una vera vagonata, a differenza di quanto ho scritto all'inizio di questo articolo). C'è anzitutto il seguito di Bug: BUG! TOO! L'insetto del Saturn è tornato in un'altra avventura surreale,

ambientata questa volta in dungeon medioevali, sott'acqua, nelle profondità dello spazio e perfino all'interno di un caleidoscopio. Tra le innovazioni ci sono un nuovo engine grafico che rende maggiormente la tridimensionalità del gioco, un'azione più veloce (Bug adesso può anche correre), due nuovi personaggi e un parlato che rendono Bug sempre più simile a un cartone animato interattivo.

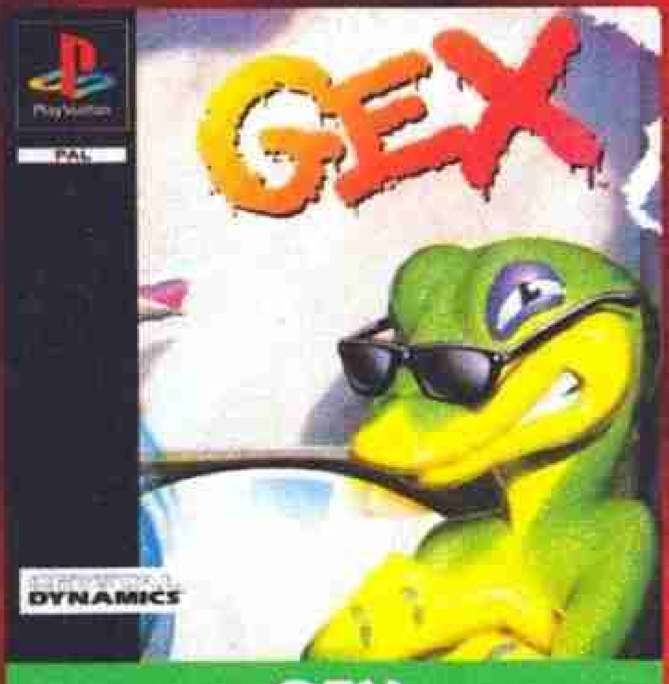
MR BONES è invece una novità assoluta: un platform dotato di uno scheletrico protagonista. Lungo la sua strada il nostro amico ci potrà dare un assaggio delle sue capacità: si può infatti smontare e rimontare per arrivare a oggetti altrimenti irraggiungibili, o per schiacciarsi all'interno di stretti passaggi. Le animazioni sono state tutte realizzate, ovviamente, con Silicon Graphics. Entrambi i giochi saranno disponibili per novembre.

20% DI SCONTO SULL'ACQUISTO DEL 2° GIOCO

ALIEN TRILOGY
L. 99.000

DESCENT
L. 119.000

EXTREME PINBALL
L. 119.000



GEX
L. 109.000

TOPOLINO
Telefonare

ADATTATORE UNIVERSALE L. 149.000 ITA ↔ USA / USA ↔ JAP / JAP ↔ ITA

ACTUA SOCCER
L. 99.000

THE FOUR ROBOTS
L. 159.000

TEKKEN 2
L. 179.000

NOVITA'

STREET FIGHTER
L. 169.000

LOADED
L. 109.000

Evoluzione
COMPUTERS & GAMES srl

A TORINO: C.SO FRANCIA, 11/bis
SU INTERNET: http: //www.inrete.it/evoluzione/evo.html
IN TUTTA ITALIA: 011 - 43.43.110

NOVITA' PSX JAP

CIRCUIT BEAT	175.000
DRAGON BALL Z2	179.000
KING OF FIGHTERS 95	179.000
MOTOR TOON GP2	179.000
HOKUTO NO KEN	179.000
KINGS FIELD 3	179.000
NAMCO MUSEUM 3	179.000
POPOLO CROIS	179.000
SAMURAI SHOWDOWN	179.000
DIGITAL MISSION VFX	179.000
HYPER OLIMPICS	179.000
KOWLOONG GATE	179.000
OVERBLOOD	179.000
RACING GROOVY	179.000
STRIKERS 1945	179.000
TOBAL 1	179.000
ZERO DIVIDE 2	179.000
ARC THE LAD 2	179.000
VANDAL HFARTS	179.000

CAVO SCAR PSX
L. 45.000

SONY PLAY STATION Telefonare

NOVITA' SNES

MARIO PRG	169.000
MARK DAVIS FISHING	169.000

NOVITA' PSX USA

HARDBALL 5	125.000
PO'ED	125.000
SHELL SHOCK	129.000
SILVERLOAD	Telefonare
SKELETON WARRIORS	119.000
SLAM 'N JAM 96	109.000
THE HIVE	105.000
VR SOCCER	129.000

NOVITA' SATURN JAP

KEIOU AND POCHI 2	139.000
DRAGON BALL Z2	139.000
METAL BLACK	139.000
SWORD AND SORCERY	139.000

NOVITA' SATURN USA

ALIEN TRILOGY	129.000
CREATURE SHOCK	139.000
EART WORM JIM 2	129.000
IRON STORM	139.000
PRIMAL RAGE	Telefonare
SHELL SHOCK	129.000
SKELETON WARRIORS	119.000
ULTIMATE MK3	139.000
WIPEOUT	Telefonare
WRESTLEMANIA	Telefonare

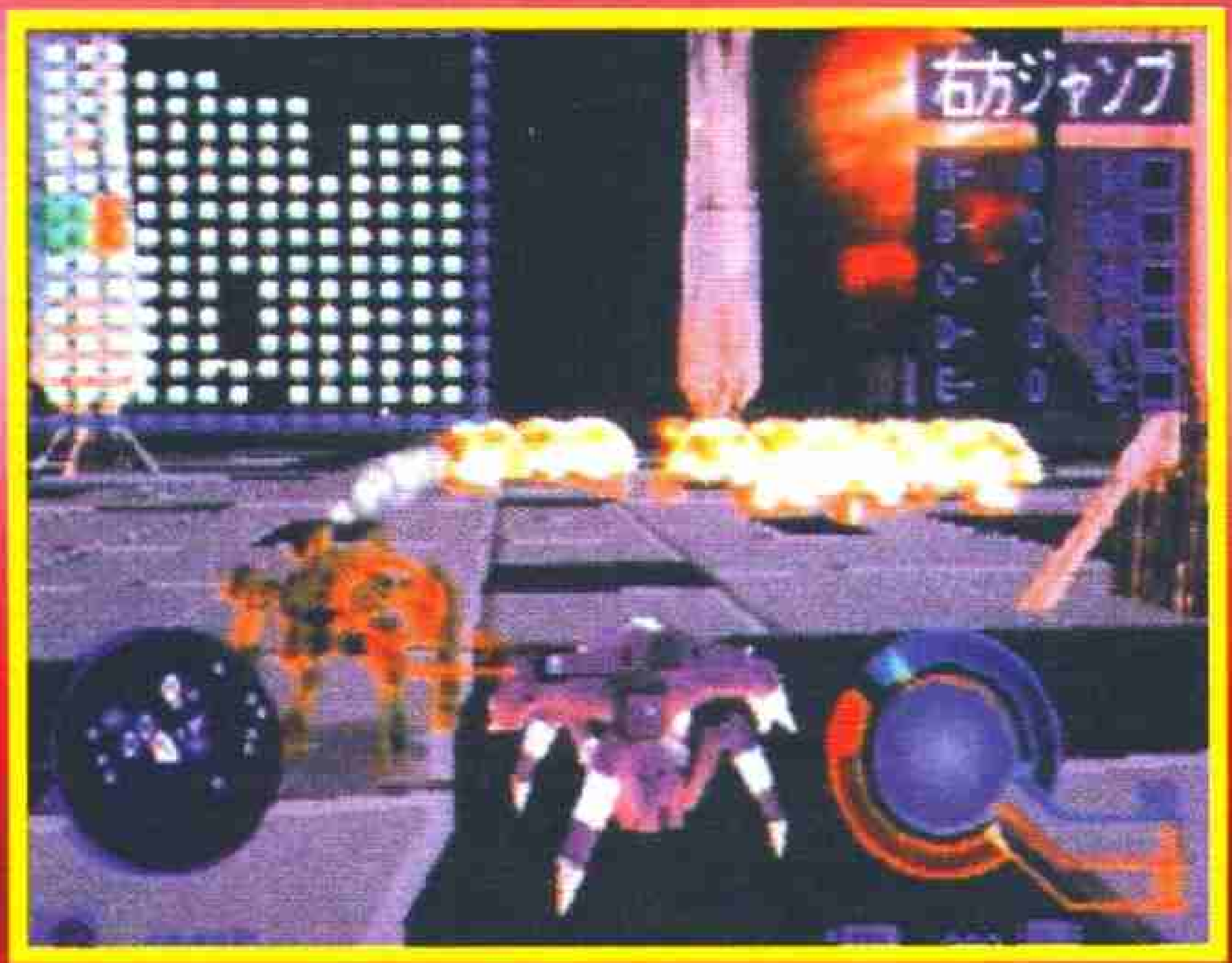
PlayStation

E così nel giro di 20 giorni mi ritrovo a parlarvi di Sony, la geniale creatrice della console più in voga del momento, quella che oggi come oggi può vantare il più alto numero di vendite e di incassi. Ormai il successo della PlayStation è innegabile e le cifre parlano chiaro: cinque milioni di macchine piazzate sul mercato (1.3 milioni in Nord America, 2.7 milioni in Giappone e il restante milione in Europa) e sette milioni di giochi venduti nei soli Stati Uniti. In Europa ogni possessore di PS-X dispone di almeno sei titoli, una media impressionante che ha fatto conquistare alla Sony il 75% del mercato.
Non contenti di ciò hanno ben pensato di ridurre il prezzo del PlayStation di 100 dollari, portandolo a 199 dollari, che corrispondo a poco più di 300.000 lire [peccato che probabilmente qui in Europa l'andamento del prezzo seguirà quello inglese, portato - allo stesso tempo di quello americano - a 199 sì, sterline però: circa 500.000...NdAlex].
A questo punto è evidente che per la coNcorrenza si mette davvero molto male...
Ma passiamo oltre e iniziamo a parlare dei titoli, una vera valanga che non mancherà di riservarci qualche bella sorpresa. Peccato solo per i giochi sportivi, davvero troppi a mio parere, che tendono inoltre a perdersi nel mare di sigle tipiche delle numerosissime divisioni americane.
Partiamo quindi con NCAA FOOTBALL GAMEBREAKER, classica simulazione dello sport più amato dagli americani (o forse era il baseball?), che segue le orme del recente NFL GameDay. In tutta sincerità non noto una grande differenza fra il suddetto titolo e l'ultima creatura della SCEA (Sony Computer Entertainment America), ma quest'ultima afferma che il suo prodotto disporrà di caratteristiche uniche come la presenza di ben 110 divisioni e una qualche tonnellata di statistiche. Dal lato grafico i giocatori vanteranno un'animazione notevole grazie alle rinomate tecniche di motion-capture, che ormai sono diventate uno standard.

Per chi invece ritiene abbastanza idiota osservare una massa di bestioni correre dietro a un povero tizio che ha l'unica colpa di avere un pallone ovale sotto braccio, NBA SHOOT OUT dovrebbe essere una buona alternativa.
La simulazione in questione copre la bellezza di 300 giocatori dell'NBA, comprensivi di statistiche personali, tabelle e tutto ciò che occorre per fare impazzire il tipico appassionato di basket. Tutto ciò è positivo, ma sinceramente mi ha lasciato perplesso il commento della SCEA, che è talmente sicura della bontà del suo prodotto da affermare con assoluta certezza che NBA Shoot Out è la prima vera simulazione di NBA disponibile per PlayStation... Ok, è Total NBA cos'è? Un platform game con un gruppo di tizi alti due metri e passa? Oltretutto dall'unica diapositiva in mio possesso sembrerebbe proprio che l'impatto grafico non differisca praticamente per nulla dal suddetto TNBA... Non sarà forse lo stesso gioco con il nome cambiato? Infatti è proprio così...
Chiudiamo l'angolo dello sport con NLB (e cos'è, un virus mutante?) PENNANT RACE, simulazione di un misterioso sport basato su mazze e palle (il che potrebbe far intendere tante cose, ma lasciamo stare) dedicata alla Major League Baseball (abbiamo così svelato il significato della misteriosa sigla). Ve lo devo proprio dire quanto giocatori troverete? Ben 700, divisi in 28 team. Interessante, quasi quanto lo stadio in texture-mapping... sarà, ma al di la di tutto ritengo che questo sia lo sport più noioso dell'universo.
Sicuramente risulterà molto più divertente JET MOTO, una gara a folle velocità che vi vedrà alle prese con delle divertentissime quanto pericolose jet bike, un incrocio fra una moto e un razzo. Ovviamente trattandosi di mezzi a reazione non dovrete preoccuparvi più di tanto delle condizioni del terreno, che comunque non mancherà di varietà: specchi d'acqua, fango e sabbia sono solo una parte delle ambientazioni possibili. In tutto dovrebbero esserci dodici percorsi, che fortunatamente non vi obbligheranno a seguire dei tracciati predefiniti; anzi, uno dei punti di forza del gioco sarà proprio la possibilità di cercare vie alternative in grado di farvi arrivare prima degli altri. La giocabilità insomma non dovrebbe proprio mancare, soprattutto se consideriamo che alle spalle di questa produzione troviamo la Single Trac, la software house responsabile del mitico Twisted Metal (giocato all'inverosimile qua da noi). A proposito di quest'ultimo, lo sapevate che sta per uscire (si dice sempre così, ma in realtà dubito che lo vedremo nei negozi prima di Natale) il seguito? Dite la verità, non

ve lo aspettavate, eh? Beh, neanch'io, giuro. TWISTED METAL 2: WORLD TOUR (il nome è già tutto un programma), riprende le gesta di quello squilibrato mentale di Calipso, questa volta intenzionato a girare tutto il mondo pur di trovare un luogo dove piantare le tende. Abbandonata quindi Los Angeles, andremo a spararci allegramente in altre famose città tipo New York, Parigi, Mosca, Tokyo e Milano... no, purtroppo quest'ultima manca: peccato, mi sarebbe piaciuto non poco eliminare il problema del traffico direttamente alla radice (a suon di missilate ovviamente).
Non mancheranno comunque gli automezzi che caratterizzavano il primo episodio (tipo il mitico camioncino del gelato), coadiuvati però da alcune "new entry" niente male, fra le quali figura niente meno che un bulldozer con tanto di pala meccanica! Insomma, nuove ambientazioni (non si può proprio parlare di piste, vista la libertà assoluta concessa al giocatore), nuove macchine e, cosa fondamentale, nuove armi tipo bombe comandate a distanza, raffiche di missili, etc., per non parlare poi della possibilità di realizzare delle vere e proprie combinazioni (tipo un razzo, due granate e quattro mine)[perfetto, signora. Le do anche un paio di foglie d'insalata e due pomodorini? NdAlex].
Anche l'impatto grafico ha subito un impressionante upgrade, grazie a un miglior utilizzo dei poligoni e delle texture. Non so voi, ma io non vedo l'ora di giocarci!
La stessa cosa vorrei dire di CRASH BANDICOOT, primo titolo prodotto dalla MCA (avete presente di chi stiamo parlando?) che purtroppo lascia molto spazio alle supposizioni. Sembrerebbe essere un gioco d'azione molto ben congegnato e graficamente impressionante, ma data la carenza cronica d'immagini riguardanti tale prodotto, non posso che affidarmi alla press-release.
Stesso discorso per il gioco prodotto dalla Square, celebre software house giapponese, che deve la sua fama a una lunga serie di RPG fra i quali figura Final Fantasy. Ebbene, cosa stanno per lanciare i nostri eroi? Un gioco di ruolo? Niente di più sbagliato amici. TOBAL NO. 1 sarà infatti un picchiaduro poligonale dei più classici, alla Tekken tanto per intenderci. Come da copione dovremo combattere contro una valanga di personaggi cattivissimi nel tentativo di diventare il numero uno del pianeta Tobal... speriamo che non salti fuori Pippo Baudo.

Di tutt'altro genere AQUANAUT'S HOLIDAY, un gioco che non è un gioco, un'esperienza innovativa che potrebbe porre le basi per una nuova generazione di videogame. Forse sto esagerando, ma in effetti trovare una definizione per AH è praticamente impossibile, dato che si tratta di un prodotto a dir poco anomalo: in pratica il vostro scopo sarà quello di esplorare le immense profondità degli oceani, fra centinaia di specie marine (testuggini, coloratissimi pesciolini tropicali, barracuda, squali, delfini, polipi, struzzi di mare e via dicendo), con le quali potrete addirittura chiacchierare allegramente. Tramite questi "contatti" potrete addirittura venire a conoscenza di luoghi dimenticati e mai esplorati, come città perdute (magari anche la mitica Atlantide), piramidi sommerse e chissà cos'altro. Magari non sarà divertente come giocare a Tekken 2, ma devo ammettere che l'idea di base di Aquanaut's Holiday non mi dispiace affatto.
Sempre dallo stesso team di sviluppo (la ARTDINK per l'esattezza), dovrebbe arrivare prima o poi (più poi che prima) CARNAGE HEART, anche questo molto particolare e originale. Il vostro obiettivo primario riguarderà la costruzione di unità robotiche da combattimento (dei mech insomma), in grado di affrontare e (si spera) vincere le 20 campagne di guerra che il gioco vi propone.
Il bello è che i robot dovrete programmarli voi (ovviamente non sarà nulla di ultracomplesso)!



Stesso discorso per lo sviluppo e la ricerca di nuovi componenti, la gestione del budget e via dicendo. La grafica purtroppo ricorda un po' Metal Jacket, il che non è proprio positivo (comunque ho visto solo una minuscola diapositiva, magari mi sbaglio).

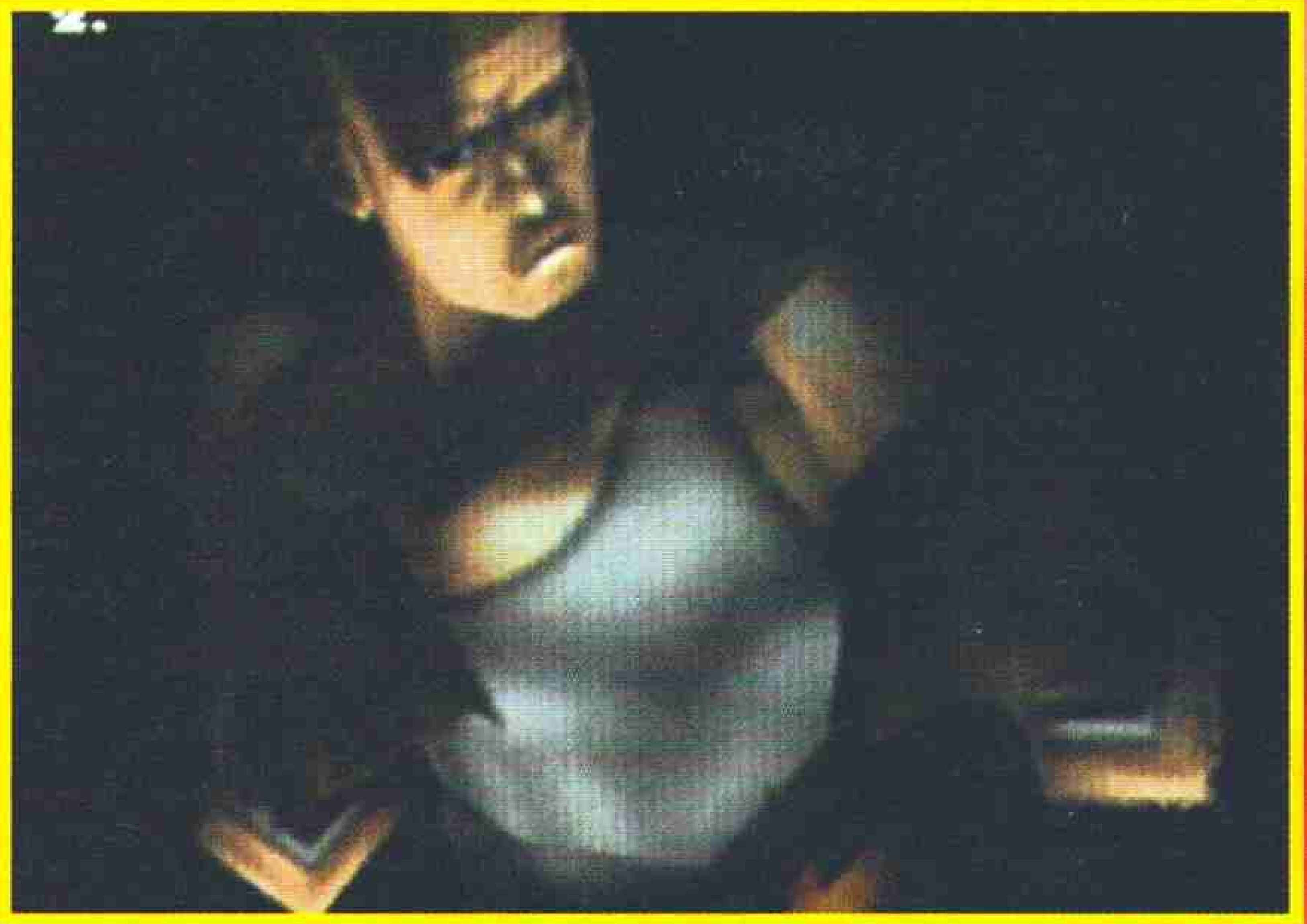
Troppo impegnativo? Allora forse gradirete l'arrivo di BOGEY: DEAD 6. Sostanzialmente dovrebbe essere il solito arcade alla Ace Combat, ma dal punto di vista grafico dovrebbe offrire molto di più, con una rappresentazione del terreno assolutamente incredibile. Ci auguriamo che anche la giocabilità si mantenga sugli stessi livelli, visto che a quanto pare le missioni saranno un po' più complesse del solito "guarda che bell'aereo, quasi quasi gli sparo".
Per gli amanti degli RPG invece ci sono delle ottime notizie: la SCEA infatti sta dando gli ultimi ritocchi a BEYOND THE BEYOND, un classico gioco di ruolo dotato di caratteristiche uniche. I suoi punti di forza stanno nella trama non lineare, nelle enormi dimensioni dell'area di gioco (e vorrei ben vedere) e negli splendidi paesaggi resi in modo eccezionale dai potenti chip del PlayStation che non si risparmieranno certo in fatto di texture mapping e gouraud shading. Tutto ciò è molto bello, non credete? Sempre sullo stesso genere, ma di tutt'altro impatto grafico (tipicamente 2D), troviamo ARC THE LAD, splendido RPG che in madrepatria (in Giappone se non lo sapeste) ha venduto qualcosa come 400.000 copie. Il gioco è davvero qualcosa di strepitoso (parola di bambino grasso) e la versione americana è sicuramente un toccasana per tutti quelli che hanno tentato di districarsi inutilmente attraverso gli assurdi caratteri giapponesi. Da oscar (pizza e tavola calda tutto l'anno)[che non ti senta: Oscar è un ex-legionario che cucina benissimo, ma la pizza non la fa proprio, e se ordini le patatine ti manda al fast food... NdAlex] due delle numerose tracce audio presenti sul CD, realizzate nientemeno che dall'Orchestra Filarmonica di Londra (hai detto poco).
Concludiamo (finalmente, sto per collassare) con il seguito di Extreme Games: 2 XTREME. Ancora una volta sarà possibile gareggiare negli sport più assurdi dell'universo, compreso lo snow board estremo, ambientato in Giappone. Non mancheranno passaggi segreti e power-up assortiti, che oltre a migliorare le vostre condizioni fisiche vi semplificheranno non poco l'esistenza.

KONAMI

E con cosa ci poteva deliziare la Konami se non con una serie di giochi sportivi? Non ne potete più? Ditelo a noi che ci stiamo rompendo la testa con queste diavolo di preview... sembra quasi tutte le software house si siano messe d'accordo per realizzare almeno tre simulazioni a testa. Il bello è che

sono praticamente indistinguibili le une dalle altre...
Il primo titolo in ordine d'uscita è INTERNATIONAL TRACK & FIELD per PlayStation, versione ultra moderna di un antichissimo coin-op, rispolverato in occasione delle Olimpiadi di Atlanta (dannate!). Possibilità di giocare fino in quattro contemporaneamente con il solito adattatore e movimento degli atleti in motion-capture dovrebbero rappresentare i punti salienti di questa produzione.
A seguire l'unico gioco della Konami dedicato al Megadrive: INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE (ce l'hanno su con 'sto International). Grossi premi a chiunque riesca a indovinare di cosa si tratta.
I PS-Xiani amanti dello sport preferito dalle nonne, il golf, potranno presto mettere le mani (cercando di non lasciare impronte sul CD) sull'originalissimo KONAMI OPEN GOLF. Grafica supertexturatapoligonale, fotorealismo esasperato e tanta erba (ehm...) la faranno da padroni. A me tre copie (da sacrificare al dio Leaderboard).

Di PROJECT OVERKILL ne abbiamo parlato fin troppo, però visto lo splatteramento e i litri di sangue che si dipanano in questo allegro giocone vale la pena darvi una rinfrescata veloce veloce: ci sono un sacco di tizi da ammazzare e voi, per dovere patriottico, non potete proprio esimervi da un genocidio simile. Praticamente quaranta missioni immersi nel pomodoro... Cirio ringrazia.
E ringraziano anche gli RPGisti, che prima o poi si spareranno una superflebo vitaminica a base di Suikoden, tipico gioco di ruolo giapponese dueddì/treddì con un sacco di texture mapping e qualche centinaio di NPC(TVUMDB)[SCCTRLB. NdAlex]. Non sto più nella pelle...
Sicuramente ambiziosa la conversione per PreyStescion di SPEED KING, un coinoppone grosso e cattivo, davvero impressionante. Una specie di super WipeOut un po' meno divertente, tanto per intenderci. Interessante la presenza di più piste rispetto all'originale da sala.
Decisamente più interattivo ('na roba) lo spara spara con la pistola dedicato a Saturn e PlayStation: Crypt Killer. Se volete realmente farvi quattro risate, non potrete proprio fare a meno di acquistare le bellissime pistole "made in Konami" Enforcer. Il vostro portafoglio sarà sicuramente un po' meno allegro, ma volete mettere il divertimento? E poi non crediate che questo sia l'unico gioco previsto: Lethal Enforcers 1&2 infatti appariranno presto in un'unica versione sia per la console Sega che per quella Sony.
Se la pazienza è il vostro forte, i prossimi titoli fanno sicuramente per voi: si tratta infatti di giochi che non vedranno la luce del sole prima dell'anno prossimo, quindi mettevi l'animo in pace e rassegnatevi. Primo di questa sfortunata serie BROKEN HELIX, una specie d'incrocio fra Doom e Fade to Black con oltre 40 personaggi 3D, previsto sia per Saturn che per PlayStation.
Molto più famoso il buon CONTRA - LEGACY OF WAR, versione estremamente "cool" di un giochillo abbastanza vecchiotto sullo stile di Commando, Rambo (per la serie "i giochi nuovi"), etc. Preparatevi ad affrontare orde di nemici infoiati e poligonalizzati, che aspettano solo una buona razione di piombo bollente. Pare verrà inclusa la possibilità di giocare in una modalità 3D con i classici (forse) occhialini rossi e blu. Sicuramente mi verrà un mal di testa cronico dopo i primi cinque minuti di gioco.
E poteva mancare un picchiaduro poligonoso degno di tale qualifica? Domanda inutile, visto che KUMITE - THE FIGHTING EDGE, dovrebbe rappresentare un buon esempio per la categoria dei VirtuaCloni. Poco e nulla c'è dato sapere, ma una caratteristica interessante parrebbe esserci: i danni fisici subiti dai combattenti saranno per la prima volta visibili. Notevole, non c'è che dire.
Una vocina mi dice che mi sono dimenticato di citare NBA IN THE ZONE 2: non chiedetemi nulla poiché non so nulla.
Sono davvero molto dispiaciuto per la mancata conversione di Riana Rouge, un gran bel gioco per PC con protagonista la Playmate di Aprile, Gillian Bonner... ingiustizia!



SENZA LIMITI!
SCEGLI SE FAR MANGIARE LA POLVERE
AI TUOI AMICI A BORDO DI UNA FORMULA 1,
UNA MACCHINA SPORTIVA, UN CAMION O
UNA MUCCA CON LE RUOTE!
MEGA DRIVE ™
L. 129.900
SUPER SKIDMARKS™
UN GIOCO DI CORSE VERAMENTE FURIOSO
40 CIRCUITI - 4 GIOCATORI IN CONTEMPORANEA
pure gameplay
Codemasters
J-CART
JOYPAD CARTRIDGE
LEADER
NUMERO VERDE
167 - 821177
VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890
CADARIO

ANTEPRIMANIA NEWS

E3 EXPO LOS ANGELES '96

Nintendo

NINTENDO 64 COME IL COMMODORE 64?
No, non stiamo parlando di prestazioni, bensì della singolare somiglianza nel nome. Certamente le origini sono differenti: la Commodore andava fiera dei 64 Kb di RAM del suo gioiellino e la Nintendo va fiera dei 64 bit del processore RISC montato dalla propria belva. In ogni caso, il Nintendo 64 sembra destinato a replicare il successo del computer, rischiando anche di andare ben oltre: basti dare un'occhiata ai titoli che venivano presentati all'E3...

SUPER MARIO 64

E figuriamoci se quel dannato idraulico non ne approfittava per infilarsi anche sulla nuova console. In questo capitolo (il primo per N64, ma sicuramente non l'ultimo) Mario se ne andrà a spasso per un bel mondo poligonale abbandonando lo stile piatto dei precedenti titoli. Forte del suo cappello rosso e del nasone a patata in gouraud shading, dovrà risolvere i puzzle a cui ci ha già abituato su SNES, facendo i conti con una dimensione in più. Le promesse sono quelle che accompagnano tutti i giochi: nuovi avversari, nuovi mondi, nuovi puzzle, nuove abilità del personaggio, 15 mondi e 10 livelli speciali (questo non lo dicono tutti i giochi, ma qui è così). A quanto pare anche il nuovo e blasonatissimo super-joypad del N64 avrà un ruolo importante nella struttura di gioco: chissà quale...

STAR WARS: SHADOWS OF THE EMPIRE

E quando non si tratta della trasposizione di un titolo famoso, allora si tratta della continuazione di una saga già famosa sul SNES. In questo capitolo, ennesimo, della saga di Star Wars, impersonerete Dash Rendar, la guardia del corpo di Luke Skywalker. Resta da capire cosa se ne debba fare di una normale guardia del corpo uno che passa il proprio tempo libero a parare raggi laser con una benda sugli occhi.
Il gioco si annuncia come una sorta di multievento in cui si ritroveranno molti degli elementi che hanno caratterizzato la trilogia sul grande schermo. Sviluppato direttamente dalla LucasArts, il gioco si annuncia molto spettacolare (come solo alla LucasArts sanno fare) con sezioni da giocare tra astronavi e jetpack. Staremo a vedere...

BLAST CORPS

Cosa succede quando un'unità lancia-missili impazzisce e inizia a correre a destra e a manca senza il minimo controllo? Succede che se non si interviene prontamente, il mezzo impazzito si schianta contro qualcosa e le testate a bordo esplodono uccidendo quanta più gente è possibile. Il vostro compito, in questo gioco quantomeno originale, è quello di riuscire a eliminare tutti gli ostacoli dalla traiettoria del mezzo impazzito, riuscendo a evitare collisioni ed esplosioni fino all'esaurimento della benzina. Il concept è veramente intrigante, ma non sono ancora riuscito a capire se si tratti di un puzzle game o di uno sparatutto.

CRUIS 'N USA

Devo ammettere d'averci impiegato un po' a decifrare il l'esatta dicitura del logo. Cruis 'n USA è (o sarà) un furioso gioco di corse automobilistiche ambientato negli Stati Uniti. Attraverso 14 percorsi, utilizzando 4 auto e scoprendo un bel po' di sorprese "per strada", i giocatori percorreranno tutto il continente da Hollywood a Chicago, senza disdegnare Appalachi e cittadine di provincia. La Nintendo promette che Cruis 'n USA per N64 sarà ancora più fluido e veloce della versione coin-op, ma cosa aspettano a farceli provare?

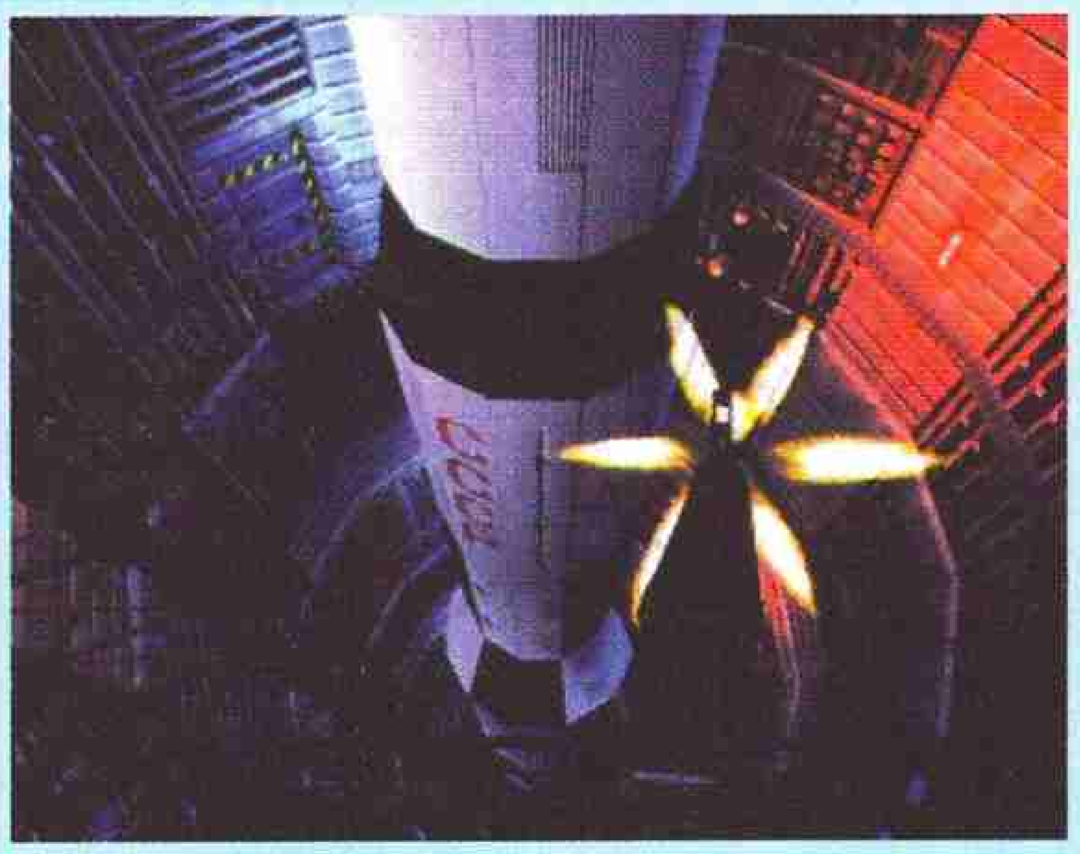
PILOTWINGS 64

Ve lo ricordate su SNES? Bene, farete meglio a dimenticarlo. Su N64 è moooolto più esagerato. Oltre alle numerosissime e vistosissime migliorie grafiche, Pilotwings 64 incorpora un sistema che permette al giocatore di muoversi in qualsiasi direzione, per quanto tempo vuole, senza mai incontrare limiti alla sua voglia d'esplorare. Tutto ciò su 27 ambientazioni differenti e con la possibilità di volare con tre differenti mezzi: il girocottero (che a me sembra tanto un normale elicottero), il deltaplano e il jetpack. Una piccola nota di colore è aggiunta dalla possibilità di scattare delle foto da conservare delle vostre acrobazie. Bah.

KILLER INSTINCT

Ecco un altro titolo che non necessita di presentazioni. Killer Instinct è stato uno dei coin-op più gettonati nell'anno passato grazie alla bella grafica renderizzata e alle combo devastanti che alcuni combattenti potevano sfoggiare in tutta la loro violenza.
Nella versione N64, ci saranno molte aggiunte al classico coin-op. Innanzitutto verranno inserite nuove combo da affiancare a quelle vecchie. Verranno inserire nuove combinazioni per rompere la sequenza di mosse degli altri giocatori e, udite udite, esisterà la possibilità di legare insieme più combo per sterminare tutto ciò che si muove sullo schermo.

GOLDENEYE



Se avete visto il film dovreste avere un'idea di cosa vi aspetti. Nel gioco ritroverete, digitalizzati e appiccicati sui personaggi poligonali, tutti i personaggi della pellicola. Le ambientazioni sono state ricreate utilizzando i progetti originali dei set utilizzati in produzione. Il gioco si annuncia come un Doom dell'ennesima generazione pieno zeppo d'effetti speciali e, speriamo, con qualche boiata in meno del film (la scena in cui recupera l'aereo è divenuta un mito d'idiozia in redazione). A giudicare dalle foto, questo gioco potrebbe benissimo diventare un buon motivo per comprare in N64.

WAVERACE 64

Lo sport più idiota del mondo da trasporre su di una console. Magari si rivelerà molto divertente, ma l'idea di andarmene in giro a gareggiare su degli scooter d'acqua mi fa star male già adesso: pensate come reagiranno quelle persone che soffrono di nausea giocando Doom et similia.
In Waverace ci sono quattro modalità di gioco. Si può gareggiare contro il tempo per completare i percorsi il più velocemente possibile, ci si può esibire in slalom mozzafiato tra dolorosissime boe di metallo, si può semplicemente sfidare un amico in un testa a testa o in una gara di stile. Di roba, insomma, ce n'è tanta. Sicuramente troverete di che divertirvi.

SUPER MARIO KART R

Uno dei migliori giochi di corse che abbiano mai visto la luce su SNES sta per arrivare anche su N64. Non che questa sia una grande notizia, metà della produzione iniziale per N64 è composta da remake, ma conosco diversa gente che sarà contenta di saperlo.

Come nell'originale potrete scegliere tra più kart a disposizione, ognuno con le proprie caratteristiche e peculiarità grafiche. Nel corso della gara, si potranno anche raccogliere gli immancabili power-up per migliorare la velocità massima, la ripresa, ottenere l'invulnerabilità...

STARFOX 64

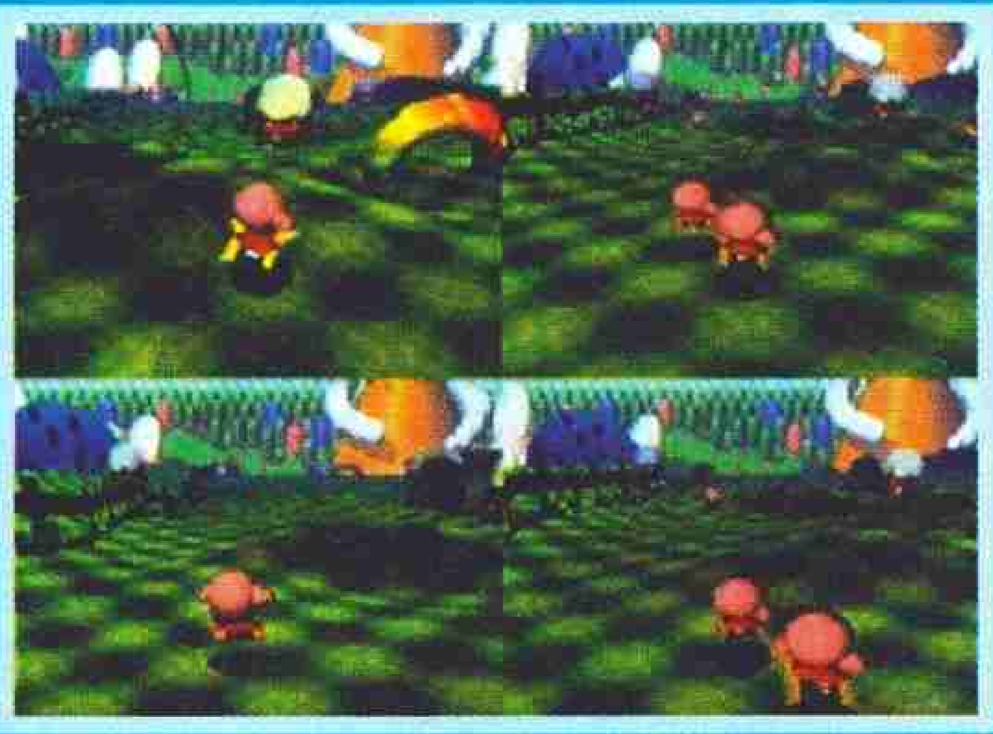
E chiudiamo questa bella carrellata di titoli N64 per il 96 con un altro bel remake. la struttura di gioco è rimasta pressoché immutata, solo che i poligoni adesso la fanno da padroni. Texture mapping dappertutto e azione ancora più furiosa che per l'originale caratterizzano questo titolo che promette decisamente cose egregie. Ovviamente l'aircraft che piloterete è stato migliorato ed equipaggiato con tutto quello che si poteva trovare in giro, comprese un sacco di nuove armi.

BODY HARVEST

Cosa fareste se veniste a scoprire che l'unico motivo per cui la razza umana esiste è quello di fare da riserva di cibo per una potente razza aliena? Personalmente mi infilerei tra due enormi fette di pane dopo essermi cosparso di maionese, ma il protagonista del gioco non la pensa così. A quanto pare, anche coloro i quali sentono il bisogno di pensare di tanto in tanto davanti alla loro console troveranno pane per i loro denti. In Body Harvest, infatti, il giocatore deve condurre una notevole varietà di mezzi contro un'impressionante varietà di mezzi d'assalto alieni e sconfiggerli tutti in una corroborante varietà di missioni. La prontezza di riflessi, però, non sarà l'unica qualità che si rivelerà indispensabile per la vittoria: bisogna pianificare ogni mossa mentre sgranocchiano vostro cugino.

KIRBY'S AIR RIDE

Kirby è il tipico personaggio tondo e carino che riesce a scatenare in me manie omicide. In particolare mi piacerebbe investire Kirby con un TIR mentre fa ginnastica sdraiato a terra nel suo salotto davanti al televisore. Per quelli che riescono a sopportare il personaggio, dirò che questo titolo è l'ennesimo gioco di corse per N64 (cominciamo già a intravedere una specializzazione per questa console) dall'ambientazione piuttosto singolare. In un paesaggio quanto mai improbabile, guardate le foto, Kirby deve destreggiarsi tra colline, staccionate, fienili, salite, discese e pozzi senza fondo. Se tutto va come spero, Kirby passerà davvero dei brutti momenti con me al joypad.



SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

CONSOLE CHE ARRIVA, CONSOLE CHE PARTE

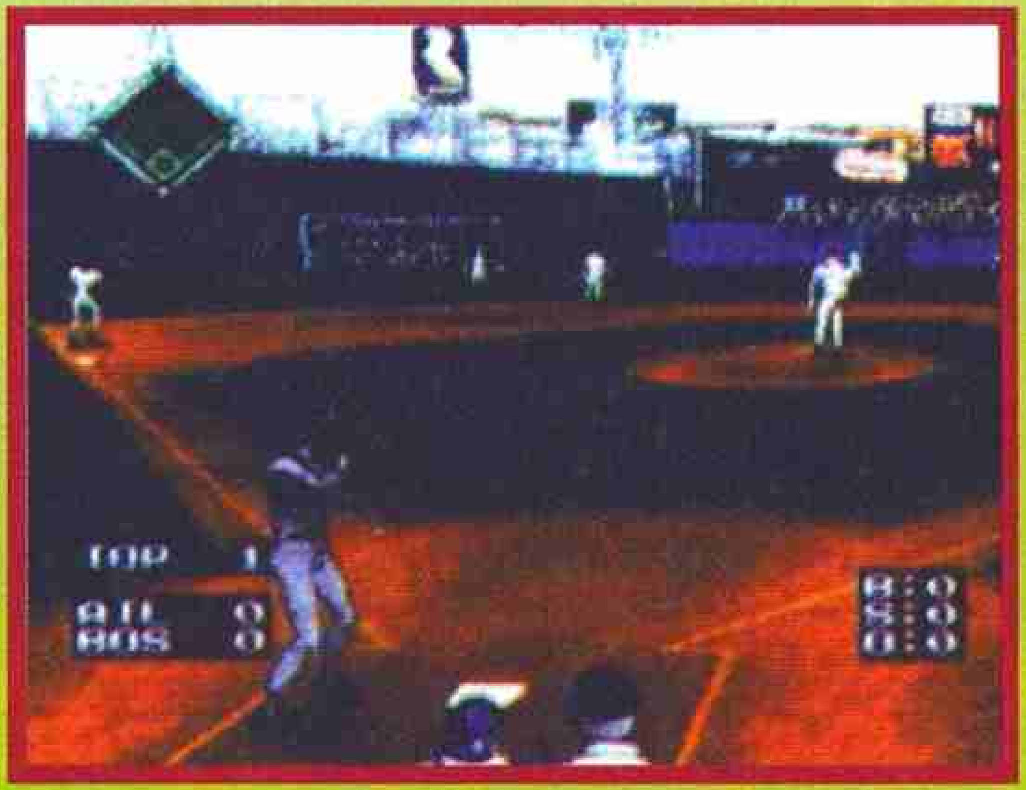
Il caro e vetusto SNES sta inforcando il viale del tramonto? Bisogna ammettere che la sua età ce l'ha e che ci ha regalato tante gioie, ma perché allarmarsi quanto ancora esce del software di buona qualità? Come dite? Perché ne esce poco? Se quel poco è buono, che ben venga la penuria di titoli.

SUPER MARIO RPG: LEGEND OF THE SEVEN STARS

Se qualcuno pensava che i platform dedicati a Mario fossero troppo lunghi per essere portati a termine, cosa penserà dopo l'arrivo di questo RPG tipicamente giapponese? La storia è completamente cambiata. Niente più piattaforme (in realtà ce ne sono ancora molte, ma non quanto prima), niente più azione piatta e "scontata" (quando mai è stato scontato Mario?). In "Super Mario RPG" si trova solo grafica in isometria, nuove abilità, nuovi poteri, un sacco di puzzle, un sacco di avversari, una tonnellata di ambientazioni e tantissimo altro ancora. Se volete un gioco che duri, non abbiate timore: scegliete "Super Mario RPG".

KEN GRIFFEY JR'S WINNING RUN

Negli Stati Uniti sarà anche lo sport nazionale (sebbene non il più seguito), ma in Italia devo ancora mettere insieme cinque persone a cui piaccia il baseball. La storia è sempre quella: ci sono un tot di giocatori che entrano in campo e sputano intorno; un tipo s'arrabbia e prende una mazza; un altro s'accorge del tipo con la mazza e inizia a tirargli delle palle di pelle molto pesanti; quello con la mazza inizia a menare con l'attrezzo in oggetto e se rispedisce indietro una di quelle palle è così contento da mollare tutto e iniziare a correre; tutti quelli della squadra avversaria pensano che il tipo con la mazza abbia smarrito la palla e fanno di tutto per riportargliela; se ci riescono il tipo con la mazza s'intristisce ed esce dal campo.



TETRIS ATTACK

La saga di Tetris non si estingue neanche a eoni dall'uscita del capostipite. Questa volta, però, Tetris somiglia più a Puyo Puyo che ad altro. Ci sono da formare strutture capaci di reazioni a catena e cinque differenti modalità di gioco che terranno fresco a lungo il gioco. Ovviamente lo scopo è quello di schiacciare l'avversario sotto tonnellate di materiale pesantissimo.

KIRBY SUPERSTAR

A prescindere dalla sorte che dovrebbe toccare a Kirby, come già espresso in precedenza, questo "Kirby Superstar" sembra un titolo notevole. Grazie ai 32 megabit in una sola cartuccia, questo gioco riesce a proporre otto giochi diversi tra loro tutto sotto lo stesso titolo. Kirby può controllare le abilità speciali di 24 personaggi differenti e può addirittura creare un aiutante che lo accompagni, e gli dia una mano, nella sua missione. Questo aiutante può essere controllato o dal computer o da un altro giocatore. Peccato che nella press release si siano dimenticati di dire quale sia lo scopo di tutto ciò.

DONKEY KONG COUNTRY 3

DIXIE KONG'S DOUBLE TROUBLE

E se prima era da solo a ballare l'Hully Gully, poi furono in due a ballare l'Hully Gully. E se prima erano in due a ballare l'Hully Gully, adesso sono in tre a ballare l'Hully Gully. Avete capito bene. Oltre a Kiddy Kong e a Dixie Kong, adesso c'è anche Diddy Kong. Un'aggiunta che non farà altro che aumentare la giocabilità di questa saga che sta raggiungendo toni epici. Gli ingredienti della minestra non sono comunque cambiati: due quintali di livelli da superare, una tonnellata di bonus nascosti, qualche terachilo di avversari più o meno cattivi, una grafica sbalorditiva e tanta giocabilità.

GAME BOY

Arriviamo ora al piccolo e sempreverde (in tutti i sensi) portatile di casa Nintendo (il VR non è portatile, checché ne dicano a Kyoto)...

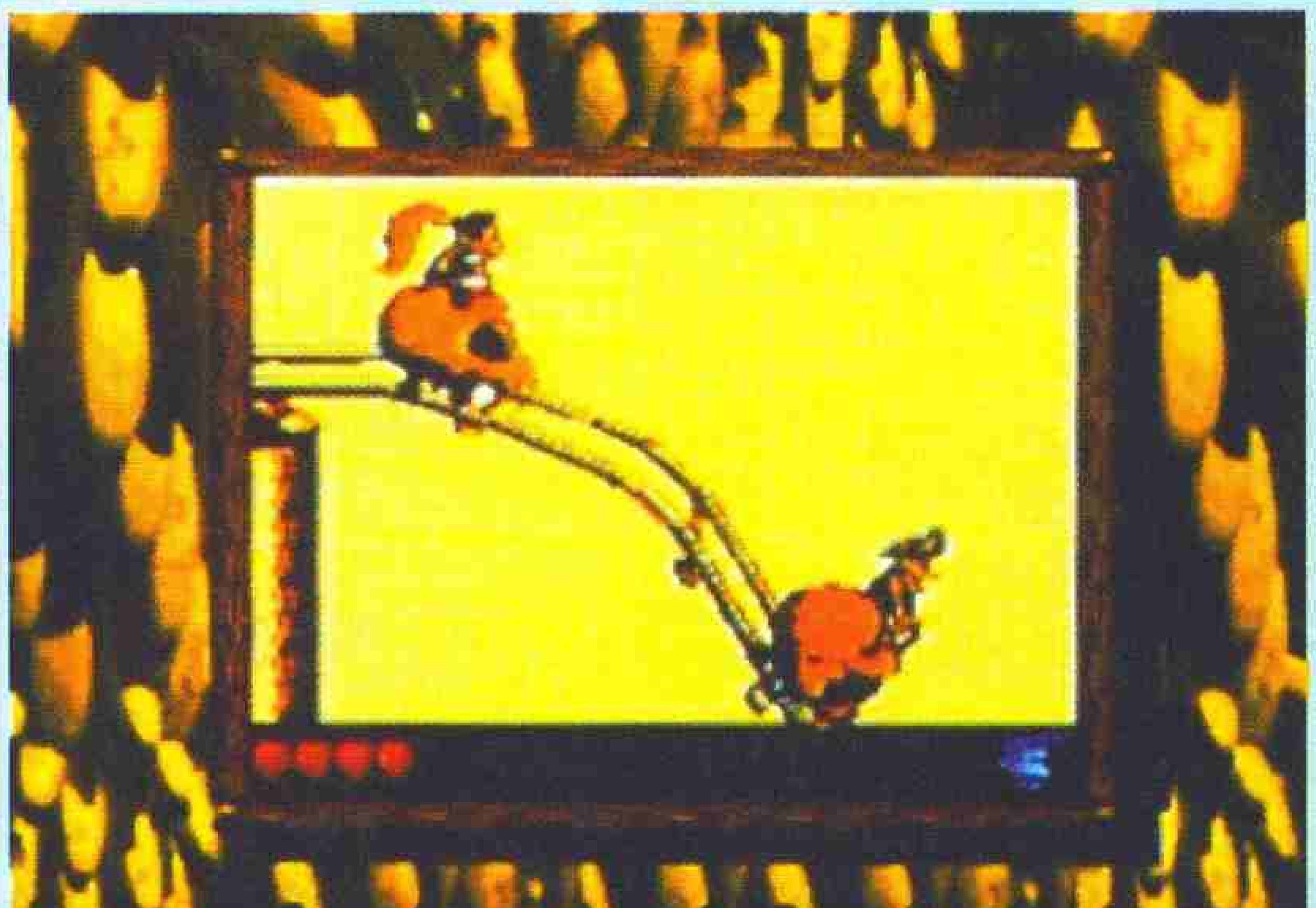
KIRBY's BLOCK BALL

Più il personaggio mi sta antipatico, più spesso lo trovo in giro per le press release. Per il piccolo di casa Nintendo, questo puzzlegame si basa sul concetto di un bel pupazzetto che può raccogliere poteri super-umani e diventare potentissimo per spazzolare tutto quanto sia di troppo sullo schermo. Aspettiamo la recensione.

DONKEY KONG LAND II

Un nome, una garanzia. Diddy Kong e Dixie Kong scorrazzano sulla stessa isola che faceva da ambientazione alla versione SNES e spiattellano un'enormità di avversari nel tentativo di portare a termine la loro, pericolosissima, missione: rintracciare e sconfiggere capitan R. Kool e il suo esercito di gremlin.

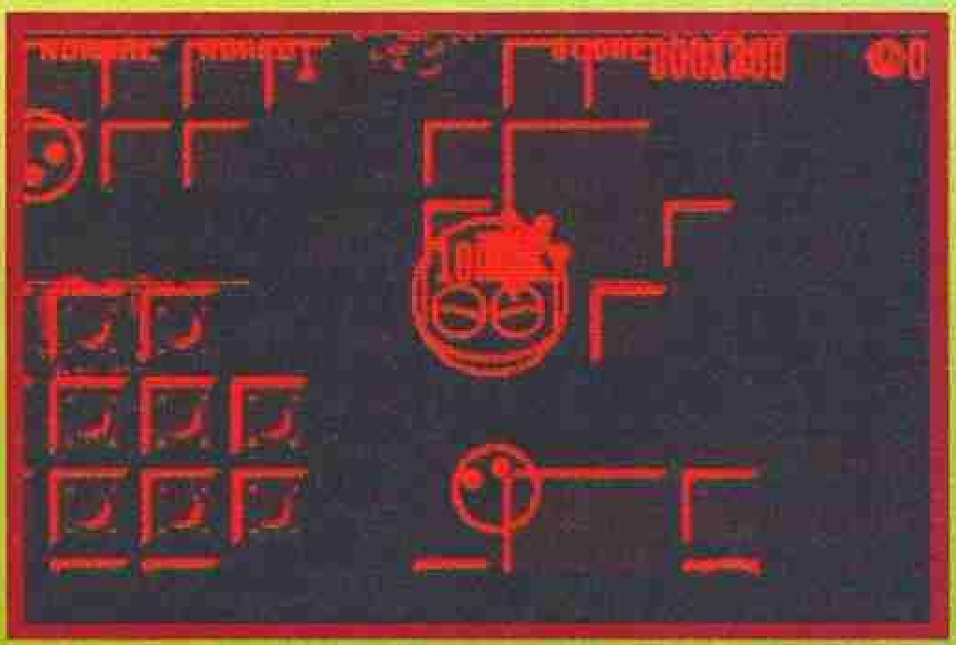
Si potranno cavalcare rinoceronti, pesci spada, pappagalli e serpenti; avendo a che fare con non poca magia e creature mitologiche. Insomma, ci hanno ficcato dentro quanta più roba possibile per renderlo degno dell'originale.



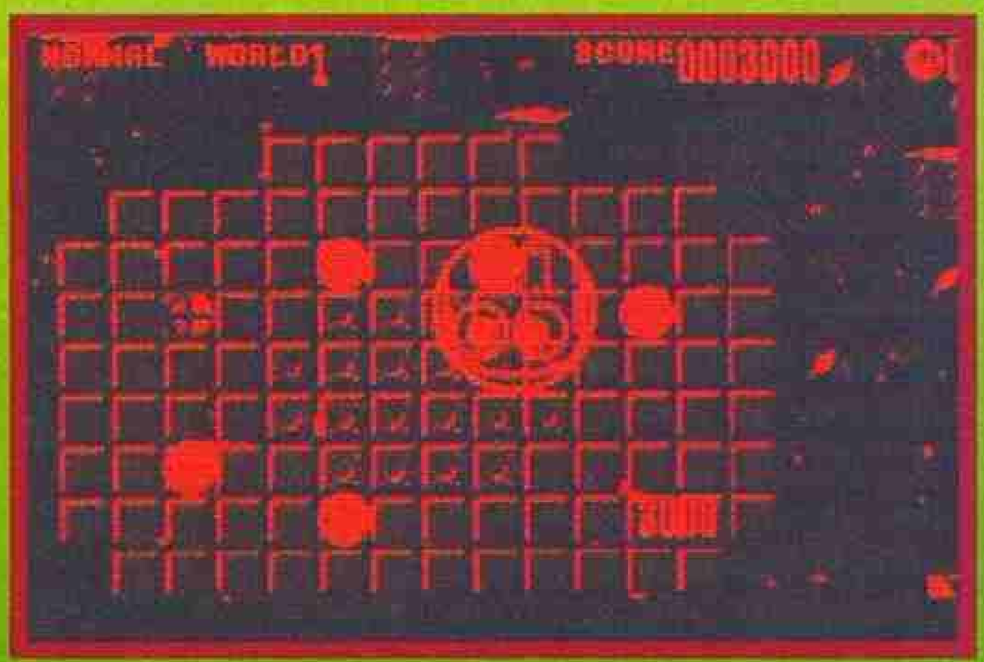
VIRTUAL BOY

Ed eccoci arrivati all'incognita della Nintendo: ok che qui da noi ancora non 'è vista, però in America c'era, e aveva anche qualche titolo da mostrare a tutti quanti, per cui andiamo a incominciare...

BOUND HIGH

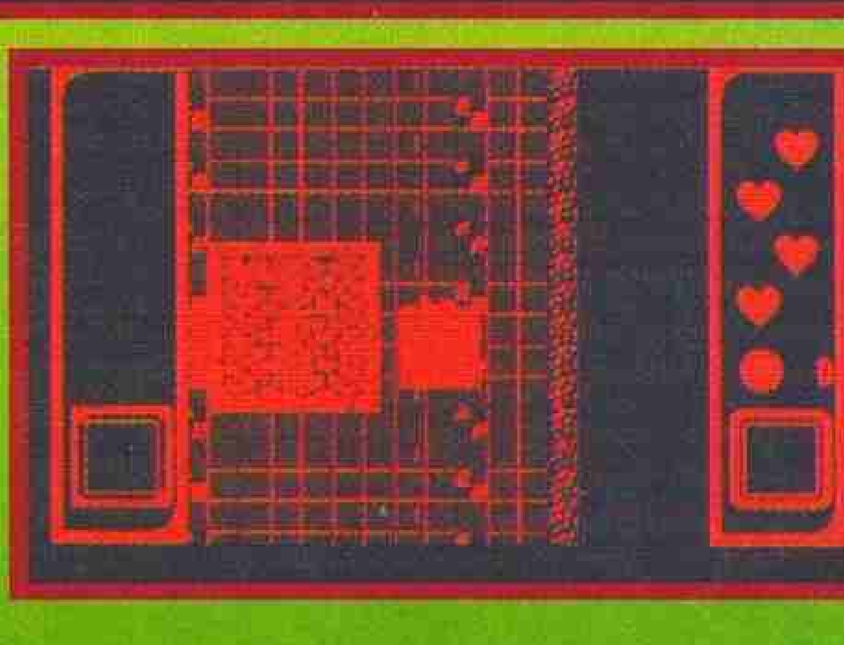


Chi di voi ricorda il vecchissimo Rebounder su Commodore 64? Il gioco parlava di una palla da tennis impegnata a percorrere diversi tracciati densi di insidie, mentre rimbalzava di piattaforma in piattaforma. La visuale era dall'alto e il gioco era veramente divertente. Bound High sembra esattamente la stessa cosa, per quella fantomatica, almeno in Italia, macchina che è il Virtual Boy.

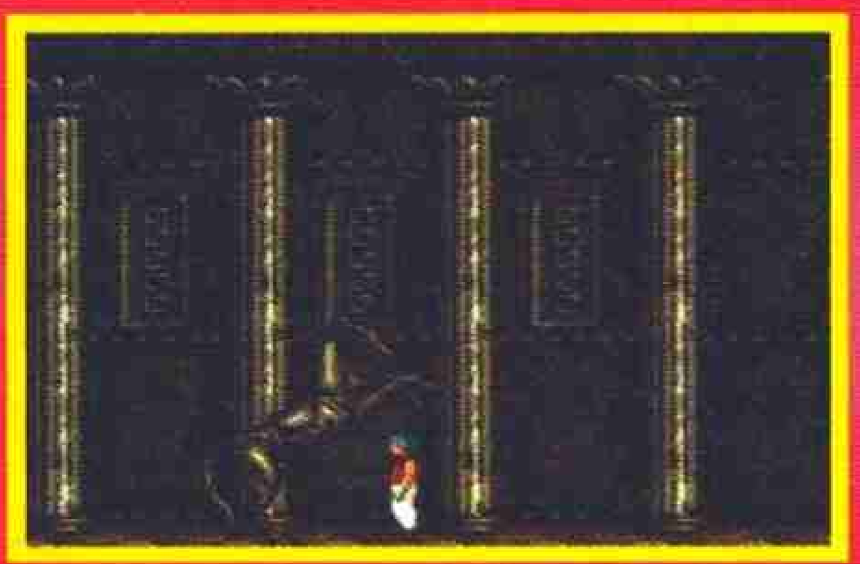


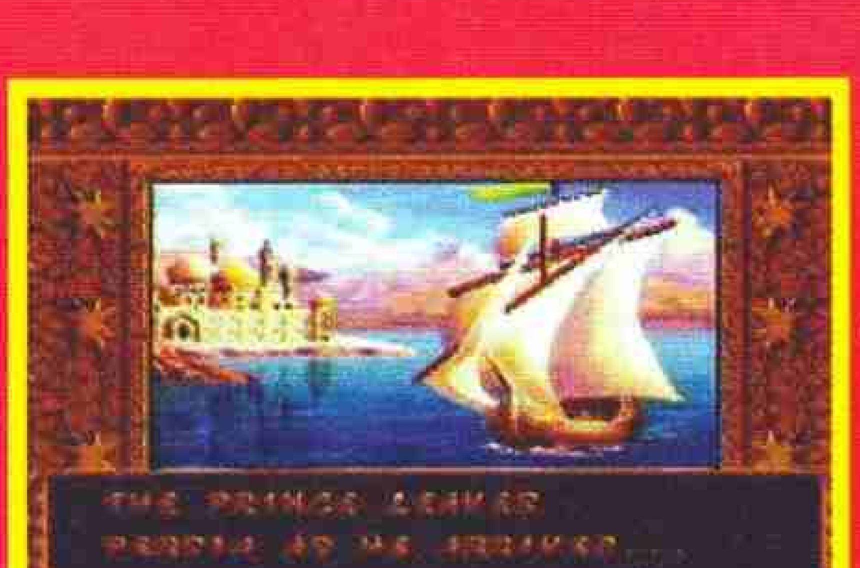
DRAGON HOPPER

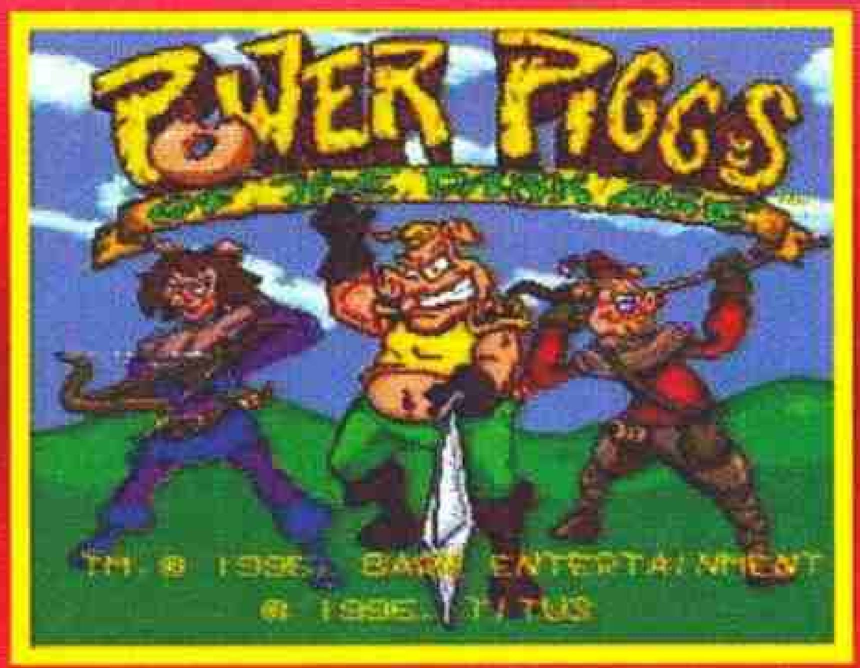
Un bel gioco d'avventura in perfetto stile nipponico. I giocatori conducono un drago, Dorin, attraverso i numerosi livelli di Faeron per recuperare i Quattro Spiriti e la sua amata Diana (come sarà fatta una draghessa? Spero che non porti un fiocco in testa!). La forza di questo titolo dovrebbe consistere nella spettacolarità della grafica che non mancherà di ruotare e zoomare durante tutto il gioco.



La Titus è una di quelle case destinate a fare felici migliaia, anzi milioni di lettori: quelli che ci chiedono come mai non ci siano più giochi per sedici bit su ConsoleMania. La relativamente ampia serie di prodotti in uscita, infatti, è destinata quasi esclusivamente a Super Nintendo e Mega Drive, con tre prodotti per Game Boy e uno per PlayStation e Saturn.
Direi di iniziare la carrellata con SOS SINK OR SWIM per Super Nintendo, un puzzle in cui dovrete salvare i passeggeri di un transatlantico che affonda (avevamo visto qualcosa in giapponese eoni fa, però sembra carino ed è sempre il benvenuto). Altro rompicapo, questo recensito alcuni numeri fa su ConsoleMania come gioco importato parallelamente, è Brainies. Continuiamo con ARDY LIGHT FOOT, un platform abbastanza classico, di cui effettivamente non sappiamo molto, se non che impersonate l'eroe di turno - assieme all'amico del cuore - alla ricerca dei sette pezzi in cui è stato diviso l'arcobaleno. PREHISTORIK MAN si è già visto, e non si capisce bene se questo sia un seguito oppure lo stesso gioco che dovrebbe uscire in versione ufficiale. Comunque sia, si tratta di un platform in cui vestirete il perizoma di pelle del cavernicolo di turno, tale Sam, nel suo viaggio alla ricerca di cibo; questo titolo dovrebbe fare la propria comparsa anche su Game Boy... Altri due giochi per IL portatile della Nintendo (decisamente non il Virtual Boy) sono BLUES BROTHERS JUKEBOX ADVENTURE, platform che vede come protagonisti i due fratelli Jake ed Elwood Blues, e MONSTER MAX, un'avventura in grafica isometrica 3D in cui dovrete "ritrovare il sound perduto della musica rock". Un seguito illustre è invece rappresentato da PRINCE OF PERSIA 2 THE SHADOW AND THE FLAME, sempre per Super Nintendo e Mega Drive, conversione della seconda puntata del famosissimo platform uscita diverso tempo fa su PC. Altro titolo per i due sedici bit è POWER PIGGS OF THE DARK AGE: un rifacimento della classica favola dei tre porcellini, a quanto pare, con in tre nostri impegnati a difendersi dalle malefiche grinfie del mago Wolff. Ognuno dei tre maiali ha caratteristiche differenti da poter usare in diverse situazioni (vi ricorda qualcosa?), starà a voi gestirli in maniera adeguata. Altri giochi in uscita per le due macchine Sega e Nintendo a sedici sono WHIZZ e Oscar. Il primo è un platform rompicapo in visuale isometrica a tre dimensioni, già visto ai tempi in mano alla Psygnosis. Pare che le cose siano



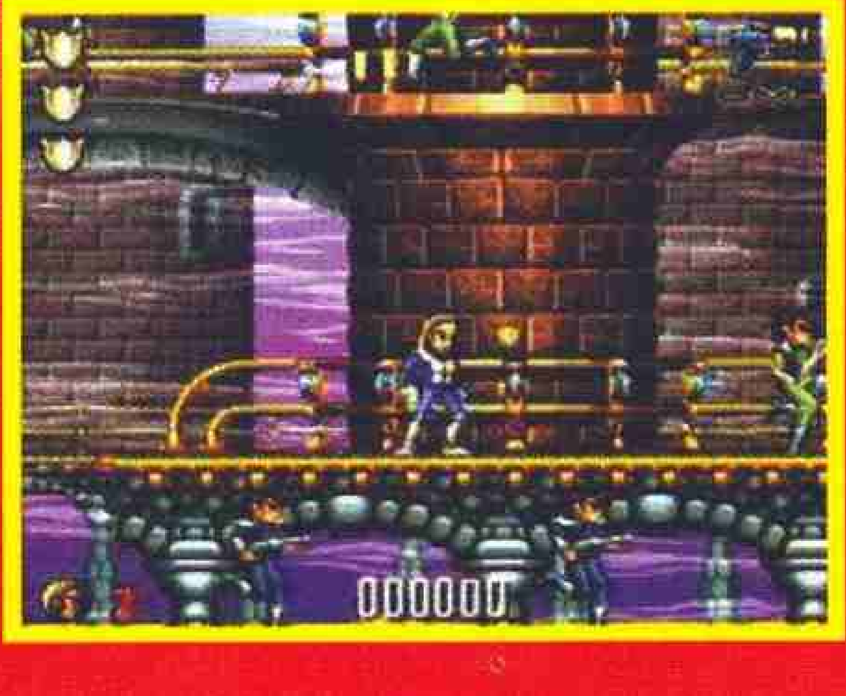




cambiate, e che quindi la Titus distribuirà questo titolo, in cui dovrete farvi strada a colpi di cervello e rotazioni (se non vado errato; è passato un po' di tempo...). OSCAR invece è un più classico

platform a scorrimento. Dal look delle foto ricorda molto il buon vecchio Sonic (chi l'ha mai potuto soffrire?), ma staremo a vedere cosa sarà in grado di proporci. Gli

ultimi due titoli a sedici bit sono esclusivamente per Super Nintendo, e si tratta di REALM, un platform che sembra un incrocio



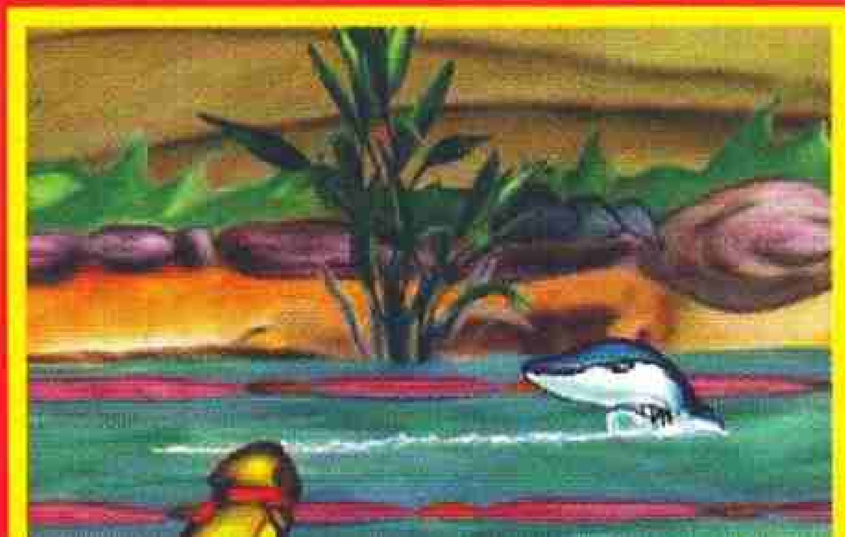
tra il vecchio Elf e il nuovo Flink, e di INCANTATION, un altro platform che si articola su diversi mondi, con magie e incantesimi

vari; una piccola curiosità: il protagonista di quest'ultimo titolo è una protagonista, ovvero la figlia del buon mago Zmiro, sconfitto dalle forze del male.

Altro gioco in uscita per i sedici bit (forse solo per Super Nintendo, ma nella marea di ma-

teriale portato in reda da Los Angeles la press release è andata persa) è NINJAWARRIORS

Per quanto riguarda le console più grandi, in occasione delle Olimpiadi anche la Titus, come del resto numerose altre software house, ha pensato bene di lanciare il relativo gioco, reinterpretato però dal punto di vista animale. ANIMAL'YMPICS quindi vi vedrà gareggiare, su Saturn e PlayStation, vestendo i panni di uno dei ventidue animali tra cui è possibile scegliere; ogni animale può partecipare fino a due gare tra un totale di undici, e il tutto è rivisitato in chiave umoristica (come poteva essere altrimenti, considerando che sono degli animali a gareggiare?).



La casa di Liverpool era presente anche all'E3 con la solita vagonata di titoli, tutti di rilievo e tutti per Playstation ovviamente [i titoli Psygnosis per Saturn li distribuisce direttamente la Sega... NdAlex], che ormai da tempo la contraddistingue. Si potrebbe almeno pensare che, a un mese di distanza dall'ECTS, si tratti bene o male degli stessi giochi di cui abbiamo parlato sul numero scorso, e invece qualche novità, nell'arco di trenta giorni, l'abbiamo trovata. Ma cominciamo subito con le facce note: di mostrare qualche foto di FORMULA ONE vale sempre la pena, le parole su questo gioco della Bizarre Creations sono invece del tutto superflue: la data d'uscita non è ancora stata annunciata. Anche di SENTIENT abbiamo già parlato, ricordate? Si tratta di una strana combinazione tra avventura e strategia, un mistero da risolvere a bordo di una base spaziale, con un'interazione con i personaggi, dicono alla Psygnosis, estremamente evoluta: un gioco molto particolare. Lemmings ha invece cambiato nome, il nuovo platform Psygnosis si chiamerà THE ADVENTURES OF LOMAX IN LEMMINGLAND (anche se il titolo non è definitivo): il gioco ha per protagonista un Lemming, ma somiglia molto di più a Flink, un vecchio platform Megadrive, che non alla famosissima serie dei roditori con tendenze suicide,

e, almeno graficamente, promette bene.

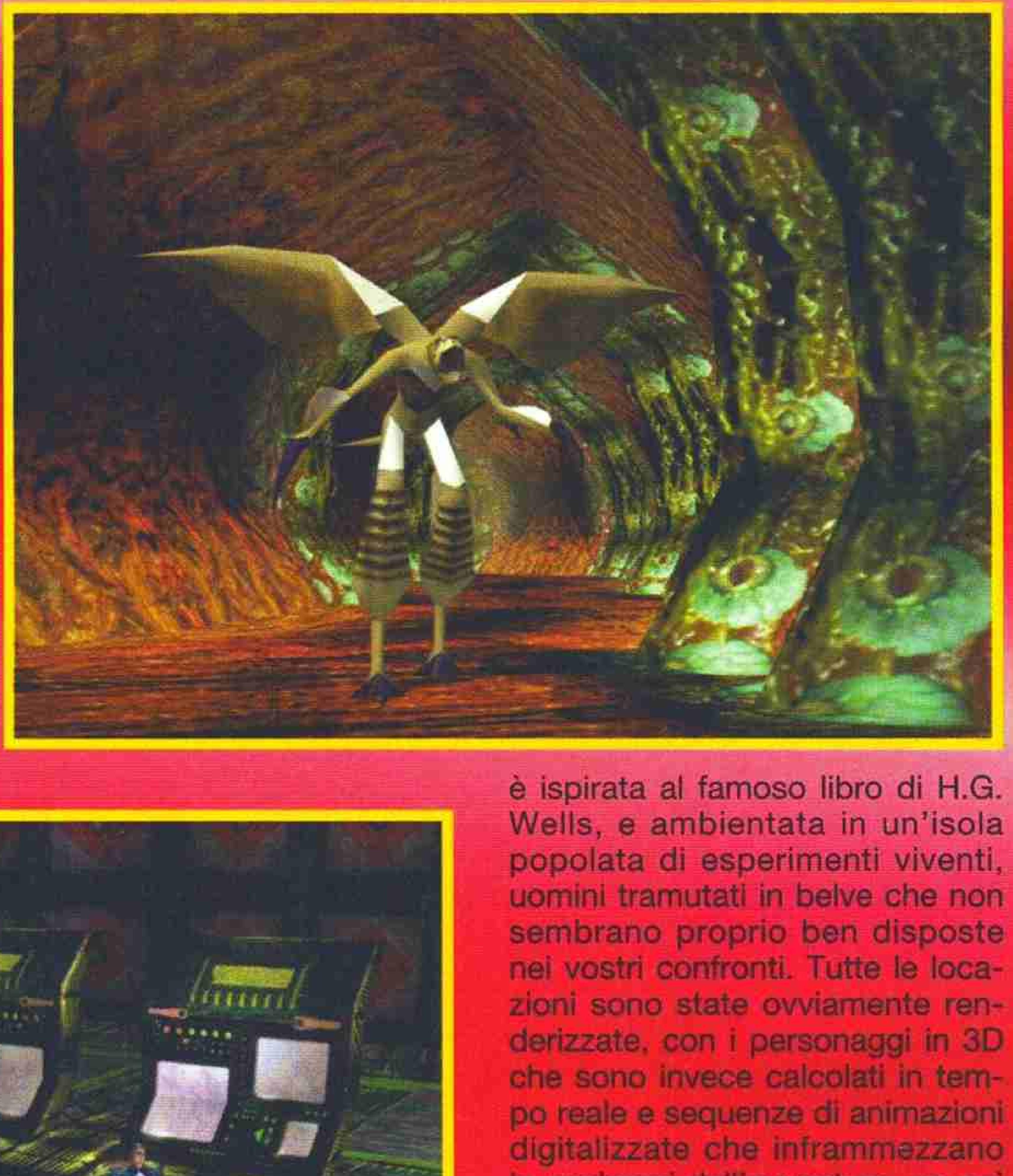
Tra le novità troviamo invece THE FALLEN, che presenta diverse similitudini con il sopraccitato Sentient; una su tutte: non ho assolutamente capito come funzioni. Il gioco è ambientato in un possibile futuro degli Stati Uniti, in cui i Lord sono i tutori dell'ordine, e i Fallen i sono loro antagonisti, i paria e gli emarginati costretti a vivere al di fuori della società. Potete scegliere una delle due fazioni in questa avventura strategica ambientata in maniera estremamente realistica, a partire dai personaggi e dalle situazioni in cui vi troverete. La press release promette un'interazione complessa, l'utilizzo di diversi oggetti, veicoli e armi, e una grafica tridimensionale, ma per capire esattamente se si tratta di una specie di Doom o di un'avventura vera e propria temo che dovremo aspettare di vedere il gioco stesso, verso la fine di quest'anno.

Anche il concept di ALPHA-STORM non è estremamente chiaro. Dalla storia sembrerebbe una specie di Elite: vestite infatti i panni di un pilota spaziale in una galassia fin troppo affollata da pirati, ribelli e alieni. Anche qui, poi, potete scegliere tra due opzioni: il commercio o il combattimento, con, sullo sfondo, ombre delle losche macchinazioni degli Oscuri sul futuro della galassia. Dalle foto sembrerebbe invece una specie di Doom: grafica in soggettiva 3D e ambienti chiusi. Una strana combinazione che potremo verificare quest'autunno.

Un altro ritorno attesissimo è senza dubbio quello di DESTRUCTION DERBY II. Fu uno dei primi giochi a uscire per Playstation dalla Psygnosis, ricordo ancora come si sbavava su quelle foto dalla grafica incredibile, così come ricordo la parziale delusione di un prodotto dalla grafica notevole, ma che non si muoveva altrettanto bene, divertente ma monotono alla lunga. Tutto questo per dire che i margini di miglioramento in Destruction Derby erano considerevoli. Da quanto promette la press release alla Psygnosis sono stati individuati i punti deboli del loro primo DD e si sta cercando di porvi rimedio. Come gioco di guida non era certo un granché, adesso sono stati costruiti nuovi circuiti, più veloci, con salti e paraboliche. Sarà anche possibile fermarsi ai box per riparare i veicoli danneggiati. I tipi di gara tra cui scegliere saranno comunque moltissimi, e per quanto riguarda la parte di sfasciacarrozze puro, il gioco è stato reso ancora più spettacolare con macchine che si capovolgono e rottami come ruote, cofani e portiere che schizzano via (e che dovrete evitare, naturalmente).

Restiamo tra i giochi di corse con MONSTER TRUCK RALLY, dei Reflections, gli stessi autori di Destruction Derby. Il titolo è ancora provvisorio, ma è fin troppo esplicativo: si tratta di un gioco di corse (tutto in grafica 3D, ovviamente) alla guida di un'assurda varietà di veicoli, dalle classiche buggy, ai mostri su gomma, pesantissimi autotreni che, per queste gare non sono certo stati pensati. Ci sono diversi tipi di competizione: corse a tempo su circuiti brevi o lunghi, gare acrobatiche, rally su percorsi liberi, con la possibilità di giocare in due grazie al serial link, il tutto su diversi scenari (potete guidare la vostra buggy nel deserto o schiacciare le macchine parcheggiate in una strada col camion) e con condizioni meteorologiche variabili. Le opzioni di gioco sono numerosissime, ma non sono il solo punto di forza di questo particolarissimi titolo di corse: anzitutto avete completa libertà di movimento in un ambiente 3D, e per i diversi mezzi sono stati considerati stili di guida e comportamenti realistici, il camion si muoverà insomma in maniera adeguata al suo peso. Il replay, infine vi consente di riprendere la vostra gara e i momenti più intensi da una quantità di punti di vista, con risultati spettacolari, grazie ai particolari effetti grafici che i Reflections intendono introdurre nel gioco. Insomma dagli autori di DD non ci si può aspettare che un altro, divertentissimo, massacro di automezzi.

Passiamo adesso a un paio di avventure grafiche, una più strana dell'altra: THE ISLAND OF DR. MOREAU, e ATHANOR. La prima



è ispirata al famoso libro di H.G. Wells, e ambientata in un'isola popolata di esperimenti viventi, uomini tramutati in belve che non sembrano proprio ben disposte nei vostri confronti. Tutte le locazioni sono state ovviamente renderizzate, con i personaggi in 3D che sono invece calcolati in tempo reale e sequenze di animazioni digitalizzate che inframmezzano lo svolgersi dell'avventura, un po' come in Resident Evil e, proprio come nel gioco della Capcom, la fa da padrone un'atmosfera decisamente angosciante: il vero fulcro del gioco. Meno paurosa ma altrettanto strana è l'ambientazione di Athanor: un mondo virtuale creato per diletto da un'avanzata civiltà sui modelli mitologici greci.

In questo universo si possono trovare bestie come la Medusa, il minotauro o l'Idra, ma ben altri misteri attendono il giocatore. Anche qui tecnicamente ci si è basati su una combinazione di fondali renderizzati personaggi calcolati in tempo reale, con 200 ambienti e con diverse innovazioni per quanto riguarda i dialoghi. A quanto o capito, oltre alla parte di avventura in Athanor ci dovrebbe essere una componente d'azione che riguarda i combattimenti con i vari mostri, ma per una parola definitiva sull'argomento vi rimando a futuri articoli, di tempo ce n'è: i giochi non dovrebbero uscire prima del '97.
E terminiamo con RODNEY MATTHEWS, che detto così sembrerebbe un gioco sportivo (RM Super Football, non ditemi che non ci avete pensato), ma è in realtà uno shoot' em up (!) e Rodney Matthews non sarebbe altri che il famoso (si fa per dire) illustratore che ha ispirato gli scenari del gioco. Avrete la possibilità di guidare una buggy e un caccia attraverso 10 missioni (suddivise in 20 livelli), con l'immancabile possibilità di incrementare il proprio armamento a seconda del successo della missione precedente. Purtroppo quello che potrebbe interessare maggiormente nel gioco, ovvero le foto dello stile grafico di questo Matthews sono assolutamente assenti, del resto il gioco è ancora nelle fasi preliminari, prima di vedere la luce dovrà attendere quasi un annetto.

DISCWORLD II - MISSING PRESUMED ...

PLAYSTATION

La traduzione del titolo richiama la classica formula del "Scomparsa, presumibilmente morta", ma cosa succede quando ad essere scomparsa è la Morte stessa? Ne nascono tutti i disagi di quando viene a mancare un servizio pubblico indispensabile, ovviamente.
Ebbene sì, per la gioia di tutti gli appassionati dei romanzi di Terry Pratchett, la Psygnosis ha preparato un secondo episodio ispirato alle divertentissime avventure del suo stralunato Mondo Disco. Ed è la Morte (proprio quell'inquietante figuro ammantato che se ne in giro con una falce) ad esserne la protagonista, o meglio la non protagonista, visto che ha appena deciso di prendersi una bella vacanza lasciando il suo "business" nelle mani del mago più pavido e incompetente del Mondo Disco: Scuotivento.

Il gioco, pur non essendo ispirato a nessun romanzo in particolare (nella trilogia del Mondo Disco esiste una storia simile, ma a sostituire la morte era un certo Mortimer), ricrea le atmosfere e i personaggi della divertente serie di libri con uno stile completamente diverso della precedente avventura. Per il gioco sono stati impegnati 50 animatori per la creazione di quello che è diventato una specie di cartone animato interattivo. Anche se lo stile dei disegni non mi piace particolarmente, l'idea potrebbe funzionare, vedremo...

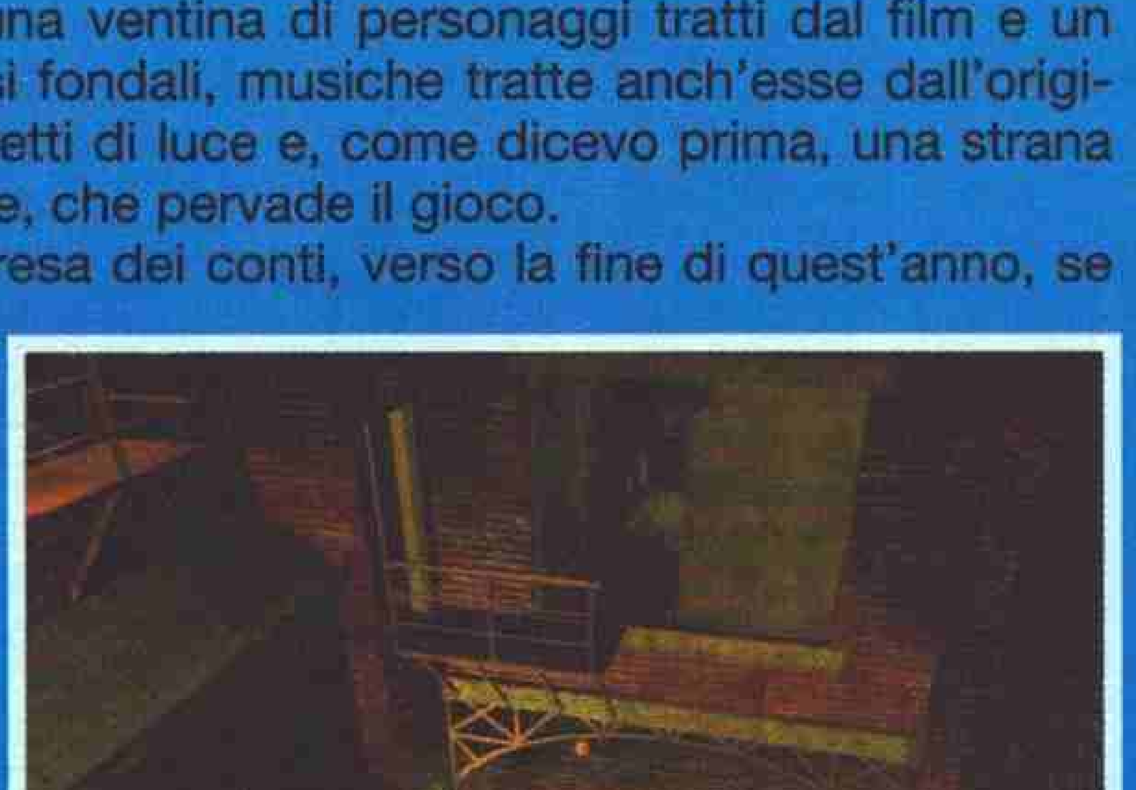
TENKA

PLAYSTATION
Il genere degli shoot 'em up in soggettiva alla Doom sembra essere inesauribile, ma alla Psygnosis con questo Tenka vogliono fare diversi passi in avanti, soprattutto graficamente. Grazie alle possibilità del Playstation i programmatori hanno introdotto diverse innovazioni all'ambiente 3D tipico di Doom. Anzitutto si tratta di un 3D vero, con tunnel che salgono e scendono, soffitti incurvati, etc, con effetti di illuminazione molto realistici e nemici che non sono più in bitmap come in Doom, ma poligonali anch'essi. Le missioni vanno poi dal semplice ammazza e distruggi a compiti ben più complessi, come il recupero di informazioni in un ambiente che promette di essere discretamente interattivo, grazie a finestre che possono essere distrutte, trappole di vario tipo e nemici che vengono costruiti sotto i vostri occhi da strani marchingegni. Ah, quasi dimenticavo l'ambientazione è quella cyberpunk alla Syndicate, piena di corporazioni e agenti bio-meccanici appositamente costruiti: un vero peccato che non ce la faccia ad uscire per il prossimo Natale (il gioco è previsto per i primi mesi del '97), sarebbe stato perfetto...

THE CITY OF LOST CHILDREN

PLAYSTATION
Devo ammettere tutta la mia ignoranza, ma non conosco il film francese da cui è stato tratto questo gioco (o forse, più semplicemente non sono riuscito a riconoscerne il titolo in inglese). Film che deve colpito particolarm§ente i programmatori della Psygnosis, se li ha portati alla realizzazione di questo gioco. In effetti l'atmosfera di City of Lost Children, a metà tra i racconti di Oliver Twist e le suggestioni di Giulio Verne, è particolare, come si vede anche nel gioco grazie al lavoro che i programmatori hanno svolto fianco a fianco con gli autori del film. Quest'avventura utilizza una strana combinazione di grafica tridimensionale per i personaggi e fondali digitalizzati, con una ventina di personaggi tratti dal film e un centinaio di diversi fondali, musiche tratte anch'esse dall'originale, sofisticati effetti di luce e, come dicevo prima, una strana atmosfera, surreale, che pervade il gioco.

Vedremo poi alla resa dei conti, verso la fine di quest'anno, se sarà semplicemente la solita avventura, ma un complimento va fatto, per l'ennesima volta, alla Psygnosis per l'originalità che sempre cerca di introdurre nei suoi prodotti.



METTI ALLA PROVA
LA TUA PLAYSTATION

DESC

DISCENDI ANCHE TU NELLA TOMBA

DELPI TUTTI I MARCHI SONO REGISTRATI DAI RISPETTIVI PROPRIETARI

SONY PLAYSTATION

MANUALE IN ITALIANO

£ 129.900

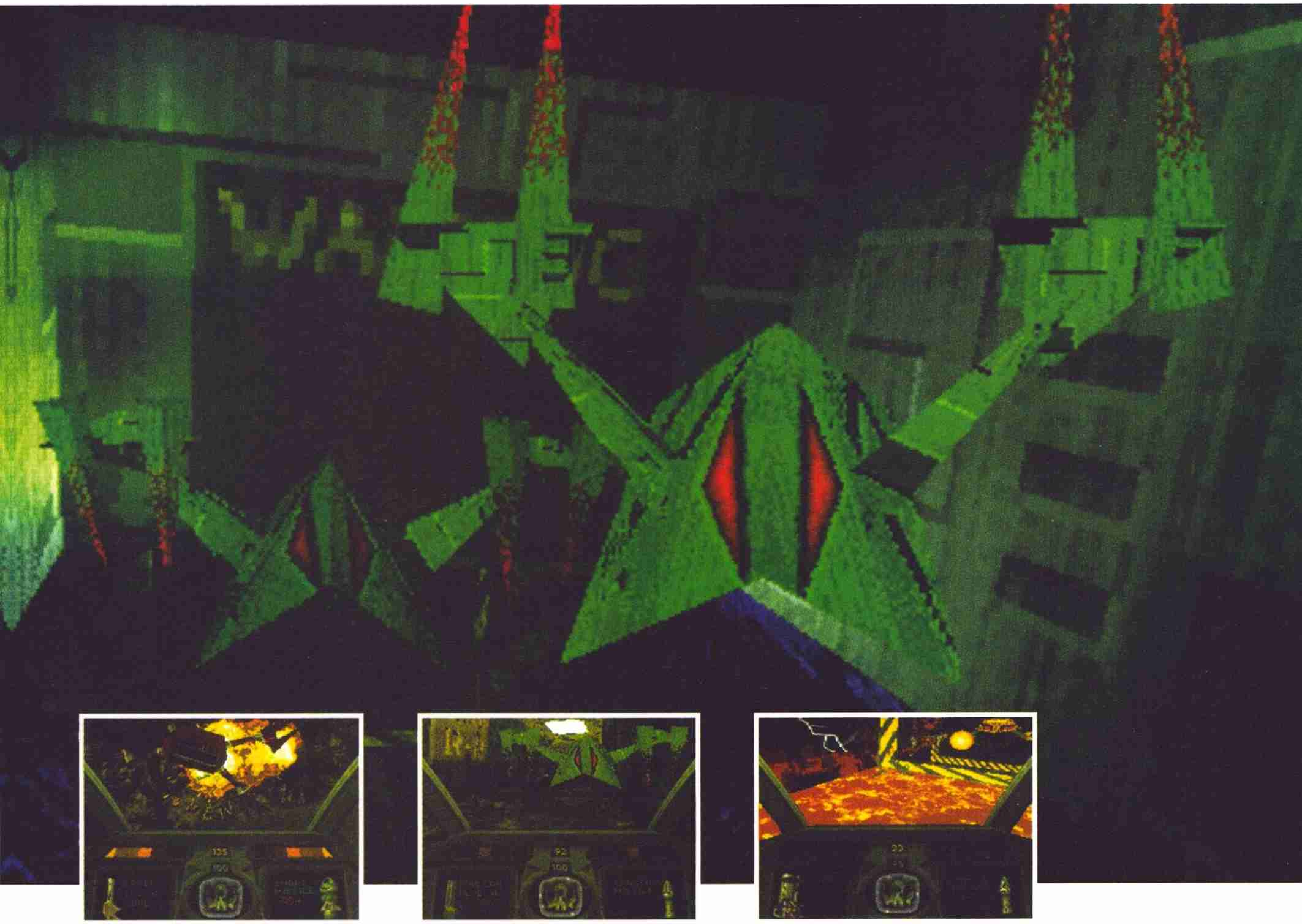
Nelle viscere delle miniere di Plutone una razza aliena ha sopraffatto la corporazione mineraria e si appresta ad invadere la terra.
Per fermare gli alieni è necessario inoltrarsi in miniere profondissime e tunnel senza fine.

Numero Verde
167-821177

CENT™

Interplay™

PIU' PROFONDA DELLA STORIA!



- L'unico gioco del genere con ambientazione tridimensionale e visuale a 360°.
- Avanzata intelligenza artificiale degli alieni che sono in grado di imparare e basano le proprie azioni sulla tua tattica.
- 30 livelli di azione velocissima, piena di tranelli e nemici.
- Opzione multiplayer.
- Nuova colonna sonora rock.

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

WIPEOUT 2097

PLAYSTATION

Si tratta senza dubbio di una delle grosse novità. È il gioco più atteso dalla Psygnosis dopo che, l'anno scorso, il suo predecessore si è imposto come uno dei migliori giochi per Playstation (IL migliore, probabilmente, anche se a me non è piaciuto particolarmente). Riuscire a soddisfare appieno i giocatori, con una tale clima d'attesa, è compito non certo facile, ma i programmatori ce la stanno mettendo tutta: grafica rinnovata, più fluida, nuove astronavi (15 rispetto alle precedenti 8), nuove armi (11, cinque in più del primo episodio) e nuovi tipi di gara per una curva di difficoltà un po' più accettabile anche per i novellini. Adesso l'astronave ha anche una barra d'energia, che ne segnala i danni: una volta esaurita quella il vostro mezzo viene distrutto, anche se è possibile fermarsi ai box per le riparazioni. Allo stesso modo potete anche distruggere le astronavi avversarie, con un set di armi rinnovato. Ad essere sinceri dalle prime foto sembrerebbe fin troppo simile al suo predecessore, ma alla Psygnosis garantiscono che la struttura del gioco è notevolmente diversa. Non sono stati semplicemente inseriti un nuovo paio di percorsi, e i giocatori avranno il loro bel daffare per prendere confidenza con il nuovo gioco. La curva di difficoltà è comunque molto più dolce, almeno fino a quando non si arriva a un certo livello. L'attesa non dovrebbe durare ancora molto: Wipeout è previsto per la fine di quest'anno.

A detta di Alex, quest'anno era praticamente impossibile entrare nello stand di mamma Lucas senza un appuntamento, nonostante questo il nostro sconsiderato capo redattore è riuscito a inoltrarsi spavaldamente oltre le linee nemiche e ad accaparrarsi un intero CD pieno di novità da leccarsi le orecchie... Potere del ninjitsu o del suo dispositivo di occultamento klingon?
Lasciando perdere queste disquisizioni, ecco una rapida car-

HERC'S ADVENTURES

La mitologia greca si è trasformata in uno sgangheratissimo toga party, in quella che è destinata a diventare una delle storie più demenziali dell'anno. Sfruttando la forza di Ercole, la velocità di Atlanta e l'armamento di Giasone (il tizio del vello d'oro),

sarete costretti a visitare gli inferi per salvare la bella Persefone delle grinfie del perfido Ade.

L'azione in puro stile arcade, i diversi enigmi e la grafica da cartoon demenziale tipo 'Tiny Toons' o i fumetti di 'Sam 'n Max', in questo Herc's Adventures faranno la parte del leone, mostrandovi diverse rivisitazioni dei classici miti greci come le sirene, il labirinto del minotauro o addirittura l'Idra di Lernia.
40 livelli di gioco che potrete decidere di affrontare addirittura in due contemporaneamente usando l'opzione 'split screen'... Un'impresa tutt'altro che semplice, a disposizione dei soli proprietari di PlayStation e Saturn. Data di vendita: fine di quest'anno.

DARK FORCES

Se siete degli appassionati della saga di Guerre Stellari, non potrete farvi assolutamente scappare questa conversione: un arcade 3D totalmente ambientato nel già citato universo di Star Wars, in cui vestirete i panni di un agente ribelle, tale Kyle Katarn, impegnato nell'eliminazione dell'ultima arma dell'Impero Galattico: i Dark Trooper, immensi droidi da combattimento capaci di devastare intere città grazie alla propria potenza.

Sfruttando la solita visuale in soggettiva; le armi dell'originale saga cinematografico/letterale e diverse animazioni tra una missione e l'altra, Dark Forces ha già ottenuto un incredibile successo nelle versioni PC e Mac; quelle per PSX e Saturn saranno disponibili verso la fine dell'anno e a voi non resterà che rispolverare la vostra spada laser e allenarvi a muovere rocce col pensiero.

METTI ALLA PROVA LA TUA PLAYSTATION
ocean
ZERO DIVIDE™
DIVIDE-BY-ZERO
We own your words.
Release yourself from limited combat moves and free-fight through the virtual freedom of the vast digital XTAL TOWER.
SYSTEM CRASH
406578U490H5976-89
29125R3254W46F6545-054
ゼロ・ディバイ
PlayStation
<ZD>
ocean
ZOOM
"You definitely won't feel let down it
which ought to be recommendatio
NUOVE MOSSE
NUOVE CREATURE ROBOTICHE
NUOVE ARMI ED EFFETTI SPECIALI
SONY PLAYSTATION
MANUALE IN ITALIANO
£ 129.900
Numero Verde
167-821177
LEADER
LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)
DELPI

rellata dei titoli che potremo trovare sotto l'ombrellone. Direttamente dai vecchissimi 8 bit è in arrivo, per PlayStation e Saturn, BALLBLAZER: la rivisitazione del mitico arcade a metà strada tra Arkanoid e il più classico dei tennis, che certamente non mancherà di stupire per la sua nuova veste grafica e sonora. REBEL ASSAULT 2, l'ennesimo capitolo della saga di Guerre Stellari, nel quale Darth Vader, braccio destro dell'Imperatore (non sapevo che avesse una protesi! ndFBS)[informati dove l'ha comperata, che se continui con battute così non si sa mai cosa potrebbe capitarti. NdAlex], ha deciso ancora una volta di sviluppare un'arma capace di eliminare definitivamente i ribelli rimasti: un caccia TIE totalmente invisibile ai radar e a prova di minestrone! Come nel precedente episodio, in questo film interattivo potremmo vestire i panni di un coraggioso ribelle deciso a fermare il progetto dei TIE Stealth, anche se questa volta tecnicamente si sono fatti passi da gigante: filmati interpretati da attori professionisti, sonoro in stereo e scene sviluppate totalmente in computer grafica. Un titolo per PSX e Saturn da tenere d'occhio... a presto altre notizie. Chiudiamo la parentesi Lucas con quello che sembra essere uno dei primi prodotti per Nintendo 64: SHADOW OF THE EMPIRE, un'avventura 3D che si colloca esattamente tra i film 'L'Impero colpisce ancora' e 'Il ritorno dello Jedi', che segue il filone che lega l'Impero ai movimenti ribelli... Altre notizie al più presto.

Interplay

Cominciamo subito col liquidare i titoli che, ormai, dovreste conoscere tutti. Sto parlando di ROCK 'N' ROLL RACING, probabilmente uno dei titoli più attesi dalla Interplay, soprattutto in virtù del suo predecessore. Di novità, ma soprattutto di foto, non ce ne sono ancora e allora mi limito a ricordarvi che si tratta di un gioco di corse futuribile: 6 macchine e 32 diversi livelli, in una corsa il cui unico scopo è riuscire ad arrivare vivi fino alla fine. Dovremmo riuscire a vederne qualcosa entro breve, il gioco è infatti previsto per la fine dell'anno. Anche CASPER non è esattamente uno sconosciuto: è tratto dal film tratto dal cartone animato, e ne abbiamo già parlato all'epoca del suo annuncio. Si trova a metà tra l'arcade e il puzzle game, con una grafica 3D di ottima qualità: uscirà per Playstation, Saturn e 3DO a settembre.

Le novità comprendono invece un certo ARMED, su Playstation e Saturn. Come genere non è certo innovativo: il classico gioco d'azione a scrolling orizzontale,

un po' shoot 'em up e un po' picchiaduro, che richiama nello stile giochi come Robocop vs Terminator. Il riferimento non è casuale, visto che anche Armed promette di essere un gioco di una cattiveria esagerata, con un incredibile arsenale di artiglieria pesante. Nei panni di un membro delle squadre speciali, dovete infatti penetrare all'interno dei dodici livelli di nemici e distruggere la loro arma segreta, e ovviamente prima di arrivare a destinazione dovrete spaccare un bel po' di nemici pesantemente armati (c'è anche l'onnipresente robottone ED 209 tra gli avversari: la cattiveria incarnata).
Tecnicamente sembra notevole: grafica renderizzata per personaggi e non, con texture animate e una particolare gestione dell'illuminazione, uno dei giochi più promettenti tra i prossimi arrivi Interplay.
Il voxel è il futuro! Ehm, scusate l'esternazione, ma ho un conto aperto con questa particolare tecnica di visualizzazione di ambienti 3D (il voxel non è altri che un volume-pixel, una specie di pixel tridimensionale), utilizzata per la prima volta in un videogioco da Comanche della Novalogic. Anche SHATTERED STEEL utilizzerà una tecnica voxel per rappresentare i movimentati paesaggi del gioco: i risultati di Comanche erano interessanti ma la grafica era poco definita. È anche vero che il gioco della Novalogic è abbastanza vecchiotto, e con le capacità del Playstation i risultati potrebbero essere notevoli. Purtroppo non ci sono foto del gioco e non possiamo ancora verificarne i risultati. Shattered Steel è il tipo di gioco che piace a me: combattimento tra mech, enormi robottoni pesantemente armati. Iniziate con un doppio mitragliatore da 50 mm e missili a ricerca, ma con il proseguire delle missioni avrete la possibilità di provare tutti e trenta i diversi tipi di armamento. Anche i nemici comunque non scherzano: gli alieni vi potranno opporre 50 tipi diversi di avversario, un massacro spettacolare!
Giusto come dessert, spendo anche due parole anche per parlare dell'immancabile sezione sportiva della Interplay: sono in preparazione un golf, un baseball e un calcio.

GIO ☺ GAMES

ULTRA'64 - TEL.0362.990431 - ULTRA'64

MEGADRIVE	☺☺☺	**PLAYSTATION**	☺☺☺
CONSOLE MD.2 +JOI	187000	CONS.PLAYSTATION	telefona
JOIPAD 6 TASTI	27000	JOIPAD PSX	47000
ALADDIN	92000	ADIDAS POWER SOC	107000
BATMAN & ROBIN	**87000**	ALONE IN THE DARK 2	92000
CASTELVANIA	47000	CASPER	102000
ECCO 2	62000	DESCENT	102000
SONIC KNUCKLES	62000	**FIFA SOCCER'96**	**87000**
INTERN.SOCCER 2	telefona	X-MEN CHILDREN AT.	102000
NBA ACTION'95	72000	J.BAZOOKATONE	82000
PAC - PANIC	62000	LOADED	97000
PAGEMASTER	**47000**	MAGIC CARPET	107000
PETE SAMPRAS	62000	**MORTAL KOMBAT 3**	**97000**
PITFALL	62000	NBA'96	107000
RISTAR	47000	**NBA JAM T.E.**	**82000**
SHAQ - FU	47000	NFL GAME DAY	102000
SPIDERMAN & VEN	62000	**RAPID RELOAD**	**82000**
STORY OF THOR	**87000**	NBA'96	107000
STRIKER SOCCER	82000	RIDGE RACER	87000
TOPOLINOMANIA	**57000**	RIDGE RACER REVOL	107000
TOY STORY	97000	STREET FIGH.ALPHA	107000
SENNA S.MONACO	**+**	**STRIKER SOCCER'96**	**77000**
WIMBLEDON TENN.	**+**	**TOSHINDEN**	**82000**
ULTIMATE SOCCER	**77000**	TOSHINDEN 2	107000
SUPERNINTENDO	☺☺☺	TRUE PINBALL	102000
CONS.S.NINTENDO	telefona	WING COMMAND.3	117000
BIKER MICE gig	137000	WIPEOUT	97000
DONKEYKONG 2 gig	137000	**SEGA SATURN**	☺☺☺
FEVER PITCH SOCCE	77000	CONSOLE SATURN	telefona
G.FOREMAN K.O.	67000	JOIPAD	47000
INT.SOCCER DELUXE	147000	CASPER	107000
KILLER INSTINCT gig	107000	EURO SOCCER'96	telefona
PAGEMASTER	**57000**	F - 1 CHALLENGE	102000
PORKY'S PIG	72000	**FIFA SOCCER'96**	**87000**
SPAWN	67000	GALAXY FIGHT	102000
SPIDERMAN & VENO	67000	GOLDEN AXE	97000
SUPER METROID	**52000**	GUARDIAN HEROES	92000
TOY STORY	157000	IMPACT RACING	102000
YOSHI ISLAND 2 gig	137000	INT.VICTORY GOAL	97000
GAME GEAR	☺☺☺	MAGIC CARPET	107000
ASTERIX	37000	PANZER DRAGON 2	102000
BART SIMPSON W.	37000	SHELL SHOCK	102000
ECCO DOLPHINE 2	32000	STREET FIGH.ALPHA	102000
NHL HOCKEY	47000	TOSHINDEN	102000
PETE SAMPRAS TEN	32000	TRUE PINBALL	102000
SHAQ - FU	32000	VAL. VALLEY GOLF	97000
SPIDERMAN 3	37000	VIRTUAL OPEN TENN.	102000
STREET OF RAGE	37000	X-MEN CHILDREN AT.	107000

Tutti i marchi e nomi appartengono ai loro propietari. P.T.a norma di legge. i prezzi sono IVA inclusa

VENDITA PER CORRISPONDENZA

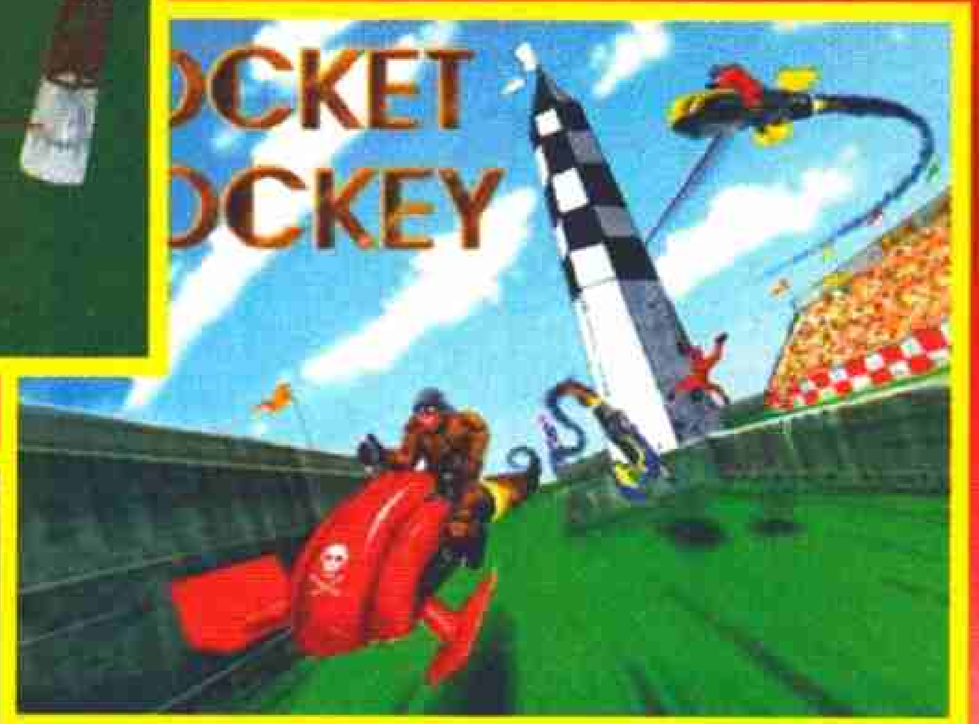
☺ VIA SIRTORI,1 - CARATE B.ZA (MI) ☺

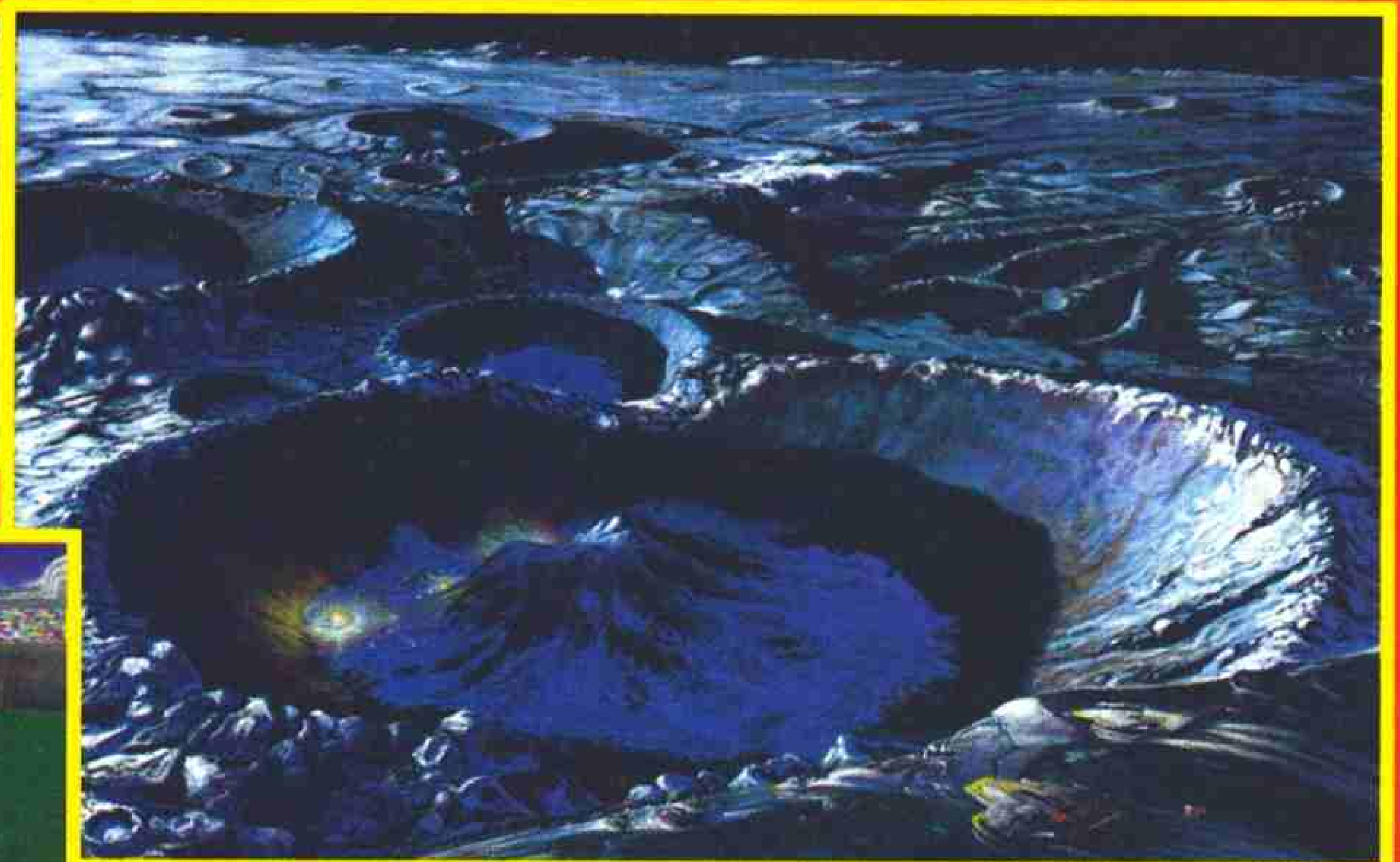
-DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI-

ocean

Sono forti i tizi della Ocean: ti rifilano una cartelletta stampa con settanta giochi e poi non di danno nemmeno una foto per titolo... vorrà dire che faremo una rapida carrellata. Pronti, partenza, via! TRUE PINBALL parte in pole position grazie all'incredibile tocco di genio dei suoi programmatori, che hanno preso Pinball Illusions (uscito solo su computer) e l'hanno piazzato nella classica prospettiva isometrica che piace tanto (non ho ancora capito a chi).
Segue a ruota CARTOON NETWORK ZOIKS! incomprensibile gioco con protagonisti i mitici cartoni animati di Hanna & Barbera. Scooby Doo, Shaggy, Dick Dastardly e chissà quanti altri entreranno presto nelle CPU del PlayStation e del Saturn.
Ancora più incomprensibile, DREADNOUGHT: cosa sarà mai? Un RPG, un gioco d'azione alla Doom, un prodotto contro la calvizie? Parrebbe essere un simulatore spaziale alla Wing Commander con un engine 3D galattico e ben 40 minuti filmati in full-motion. Altro "ninzò".
Se invece il vostro genere di gioco si avvicina molto più a Duke Nukem 3D, potreste trovare una valida alternativa in DAWN OF DARKNESS, una specie di Quake (almeno come engine non dovrebbe essere molto dissimile) ultraviolento indirizzato a un pubblico adulto. Aspettatevi un macello senza paragoni.
Più o meno dello stesso genere ALLEGIANCE dei Team 17, gruppo pressoché sconosciuto ai possessori di console, ma che sta per debuttare alla grande anche in questo mondo. L'altro loro titolo li precede in quanto a fama: PROJECT X 2. Il primo capitolo ha rappresentato una sorta di pietra miliare su Amiga e questo seguito vuole fare lo stesso per le console a 32Bit. 32000 colori, sprite renderizzati su Silicon Graphics, scrolling multidirezionale e una buona dose di adrenalina dovrebbero convincervi sulla bontà del prodotto. E se non è bello giuro che divento un boy-scout (spero di non dover mai pronunciare il temibile "oh-oh").
Come dite? Non vi piacciono questi giochini per bambini scemi? Sicuramente troverete in OFFENSIVE, simulazione strategica della Seconda Grande Guerra, un prodotto simpatico e nutriente... Quasi quanto l'olio di fegato di merluzzo.
Speriamo meglio in PROJECT RALLY, solito arcade poligonale con un sacco di macchine sporche di fango. 10 livelli e 8 tracciati dovrebbero bastare per farvi dimenticare Sega Rally (chissà come mai il gioco non è previsto in versione Saturn, voi che dite?).
Dedicato ai posatori d'Italia, il gioco di Anna Falchi. Scherzavo. No, seriamente, se il gomito del tennista vi fa contatto con il piede d'atleta non potrete evitare ADVANTAGE TENNIS. Visto che sono in vena di cretinate, vi butto lì un gioco di cui si parlerà per anni, ma cosa dico anni, secoli, ma cosa dico secoli, giorni... CHEESY, amici miei, diventerà un nuovo culto per l'umanità, un vero e proprio monolito da adorare, anche se non so ancora cosa sia. Belle cose.
Più o meno vale lo stesso discorso per GUTS 'N' GARTERS IN DNA DANGER, storia di questi due tizi con il DNA pericoloso... Mi sto inventando tutto, giuro, ma del resto cosa volete che scriva? Grafica 3D supercolorata? Texture-mapping? Full-motion? No, basta, potrei morire di noia.
Sarà, ma io di tutta questa pappardella attendo solo due titoli: TUNNEL B1, graficamente fuori da ogni dimensione e VIPER, di cui non ho visto nemmeno una fotocopia, ma mi fido dato che gli autori sono gli stessi: I NEON. Da segnalare le colonne sonore di Chris Hulsbeck, che la Ocean continua insistentemente a scrivere Holsbeck...

Solo due titoli per PlayStation previsti da questa software house di San Francisco, entrambi programmati per i primi mesi del '97: l'eclettico ROCKET JOCKEY, una gara a bordo di scooter a reazione modello 'Il ritorno dello Jedi' e il promettente GANYMEDE, un arcade spaziale graficamente realizzato su stazioni Silicon e ambientato in un incredibile mondo 3D dal dettaglio a dir poco spaventoso. Altre informazioni a breve scadenza: lo spazio è poco e la papera non galleggia!





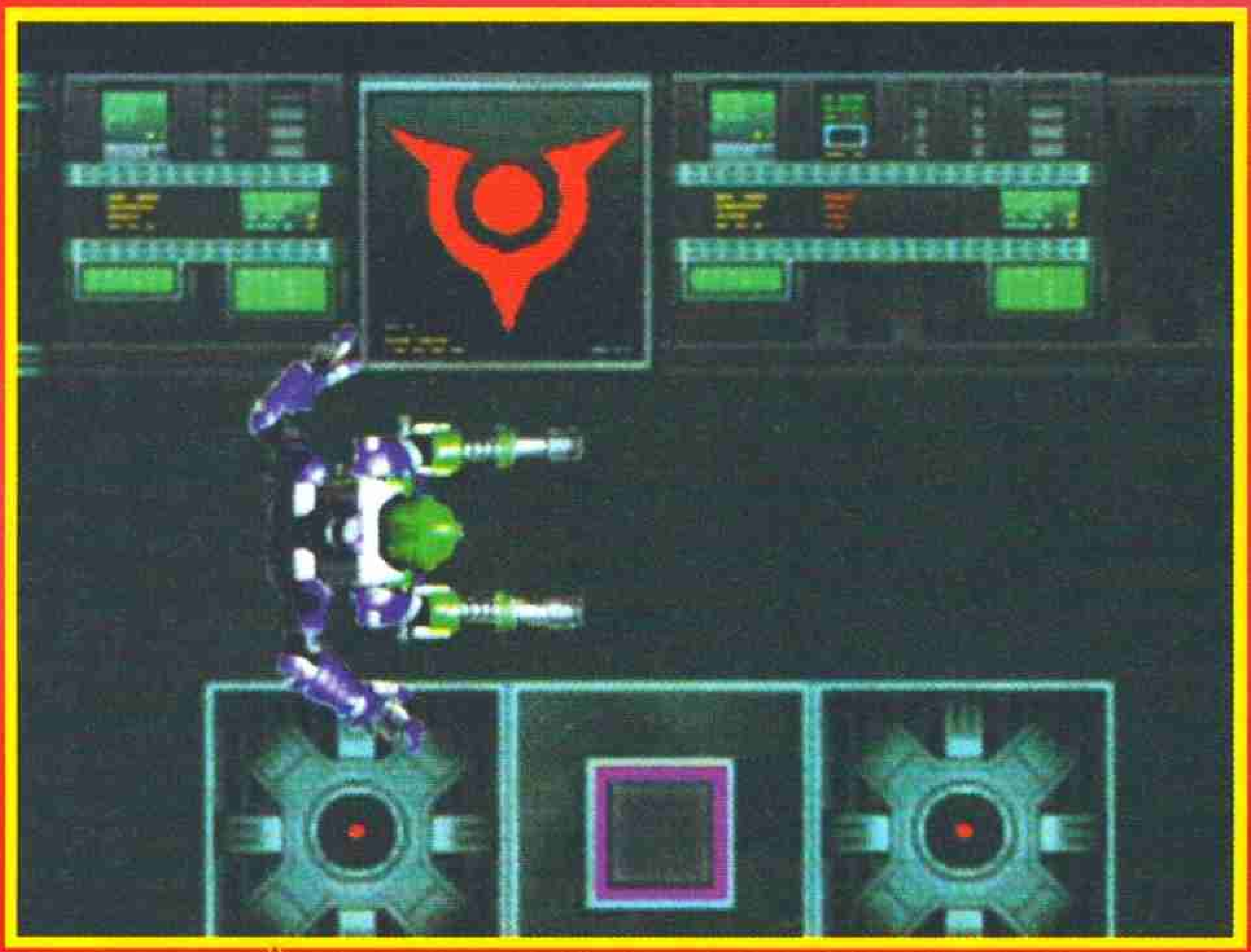
Roaaaaar a tutti voi, amici di ConsoleMania... No, così non va,

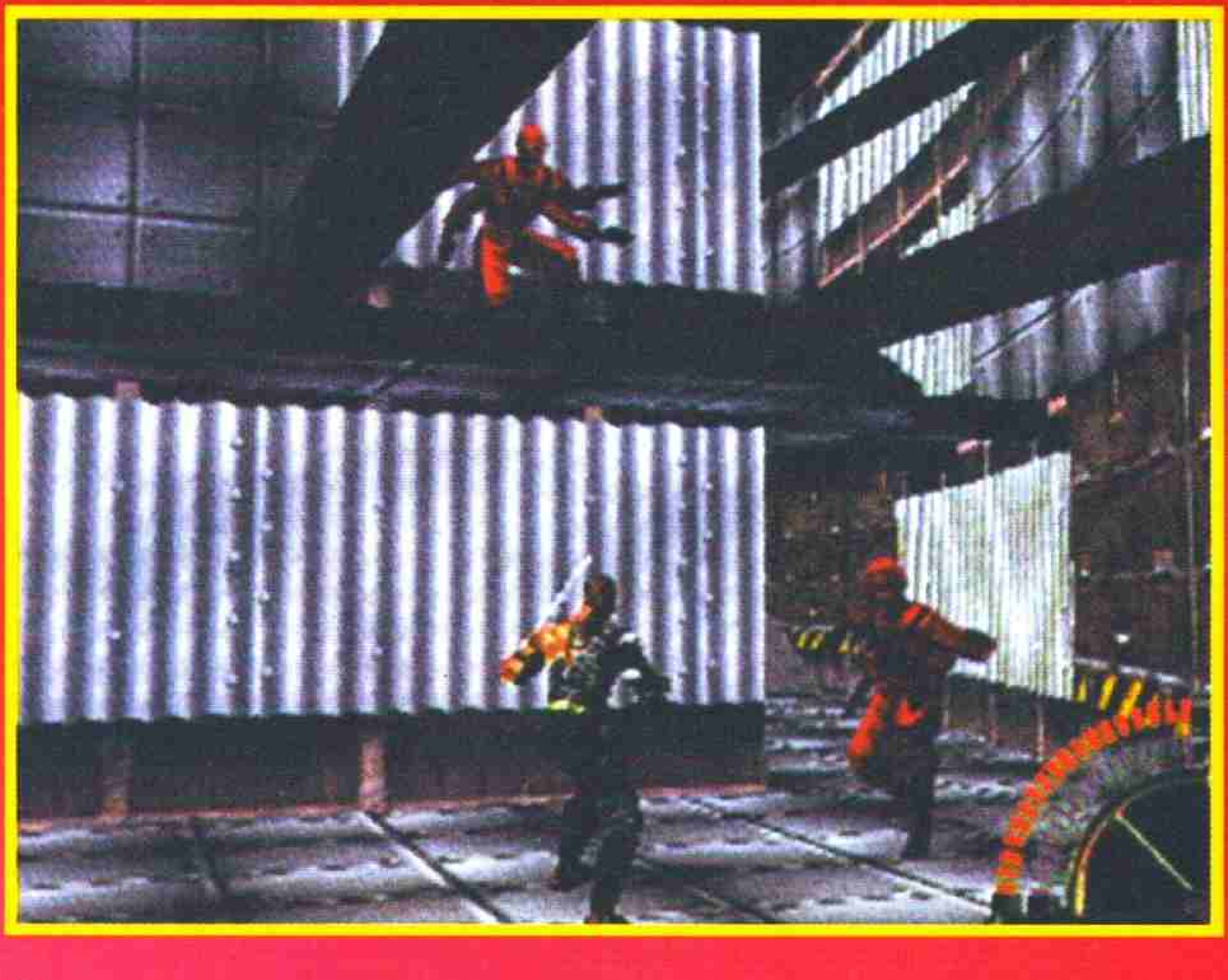
sembra una cosa da cerebrolesi. Il bello è che non so davvero come iniziare e non ho una grande voglia di perdermi in inutili discorsi sulla fama della MGM come casa cinematografica: è spazio sprecato, datemi retta.

È comunque interessante notare il montante interesse di queste enormi multinazionali verso le nostre adorate console, il che non fa che confermare il sempre crescente successo del mercato videoludico. In particolare la MGM Interactive sta puntando verso il (la)[er NdAlex] PlayStation della Sony, che presto potrà vantare un paio di titoli abbastanza interessanti.

Di H.O.S.T. potrei parlarvi per ore, ma sinceramente non saprei cosa dire e quindi vi risparmio i dettagli. Voci indiscrete dicono si tratti di una specie di spara e fuggi visto dall'alto, diviso in 25 livelli a difficoltà crescente. La grafica francamente mi ha lasciato parecchio perplesso, con degli sprite renderizzati bene e ritagliati male (nel senso che si vede il bordo bianco!). Strano comunque, perché la Eurocom ha sempre realizzato delle ottime conversioni, ma forse è proprio questo il problema. Del resto produrre un gioco da zero è molto più difficile che convertirne uno già fatto.

Il secondo e ultimo titolo della MGM è CYBERTHUG, un arcade/adventure tridimensionale poligonale texturale (m'invento un po' di termini, così faccio felice Alex)[gaa, gaa. NdAlex] apparentemente simpatico, ma in realtà raccapricciante. No, scherzo, sembra davvero ben fatto, ma comunque è un po' presto per trarre delle conclusioni. Sto scrivendo troppe schifezze, meglio che chiuda qua.





GAMETEK

Cosa si potrebbe dire di Robotech - Crystal Dreams? Beh, si potrebbe iniziare così... Non ci posso credere! La mia serie televisiva americagiapponippo preferita! I mangofili (quelli che spendono miliardi in fumetti giapponesi, vedi il sottoscritto) di mezzo mondo moriranno di disgusto non appena verranno a sapere che sta per uscire il gioco di Robotech, vero e proprio capolavoro del taglia e incolla made in America.

La serie in questione era infatti un pastone di tre diversi cartoni animati giapanesi, la cui unica colpa era quella di appartenere tutti allo stesso filone: la fantascienza. Valeva comunque la pena di guardarlo solo per le splendide animazioni di Macross, la serie con i famosi jet trasformabili Valkirie.

Proprio questa sarà al centro di questa produzione Gametek dedicata esclusivamente all'ultimo

nato (nato?) di casa Nintendo, quello a 64Bit ovviamente.

Il gioco è tutto imperniato sulle azioni della cantante Minmay: nel primo quadro dovrete riuscire a cantare abbastanza forte da spezzare tutti i vetri... Marco ti uccido, smettila di intrometterti nei miei articoli! Scusate, stavamo dicendo? Ah, Robotech per N64. Il plot dovrebbe essere qualcosa di assolutamente imprevedibile e innovativo: arrivano gli invasori (invasati) alieni e gli umani senza perder tempo incominciano a sparare come degli ossessi. Che gente strana che c'è all'universo...

La grafica dovrebbe essere qualcosa di mostruoso, ma francamente le foto presenti sulla press-release puzzano di "super Silicon Graphics" da venti chilometri. Come al solito ci toccherà attendere un paio di secoli prima di scoprire la verità.

WARNER INTERACTIVE

Ben poche informazioni sulle nuove produzioni di questa etichetta cinematografica/videoludica. Il primo titolo previsto è il terzo episodio della saga di Bubsy, discreto arcade uscito qualche tempo fa per SNES e Megadrive, chiamato per l'occasione BUBSY 3D (la mania dilaga). Inutile dire che il gioco sarà totalmente poligonale e il nostro eroe, una specie di felino super-deformed per chi non se lo ricordasse, dovrà visitare diversi mondi prima dello scontro con il cattivone di turno (non ho la minima idea della trama del gioco, ma c'è sempre il nemico finale da abbattere!). Bubsy 3D potrà essere giocato da 2 persone contemporaneamente, verrà creato per PSX e Saturn, e la sua uscita è prevista per l'inizio dell'anno prossimo.

Segue a ruota PO' ED, dalla Accolade, uno sparatutto a metà strada tra Doom e Descent, che racconterà le gesta di un vendicativo cuoco alle prese con un gruppo di alieni che lo vogliono fare alla brace. Grazie al jet pack che l'uomo si porta sempre appresso e alla vasta gamma di armi disponibili (tra cui le tipiche pentole da cucina e trapani industriali), Po' Ed si avvarrà di una grafica 3D altamente spettacolare e diversi altri tocchi di classe... Tutti i possessori di PSX sono avvertiti: la cucina non è mai stata tanto indigesta! A mesi una recensione completa.

Cambiando totalmente genere, non mi resta che segnalarvi velocemente altri titoli per PlayStation e Saturn: LEGENDS OF FOOTBALL 97, una delle centinaia simulazioni di football americano, che uscirà tra breve sotto etichetta Accolade; SPIDER, nel quale nei panni di una tarantola meccanica dovrete visitare un intero mondo 3D alla ricerca del vostro corpo umano e infine MASS DESTRUCTION, un arcade che saprà unire i pregi di Command & Conquer a un'azione ben più avvincente (!), grazie a un nuova tecnologia, chiamata per l'occasione Sporlygon, che saprà integrare particolari 2D e 3D in uno stesso ambito... Staremo a vedere se le promesse saranno mantenute.

CRYSTAL DYNAMICS

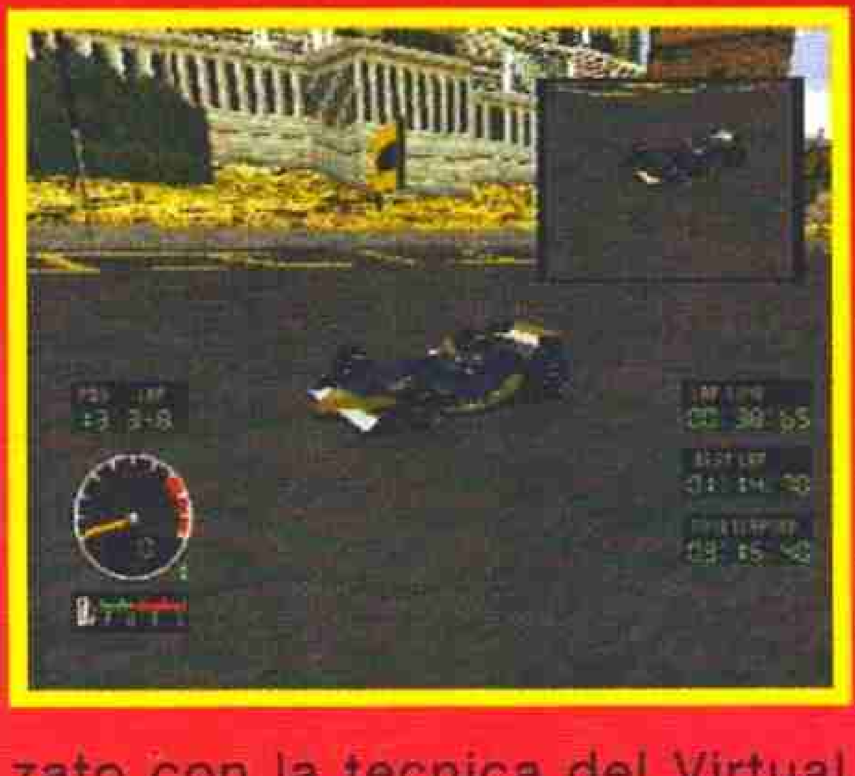
Ottima presentazione per quello che appare come uno dei più interessanti titoli per PSX della prossima stagione: PANDEMONIUM, un arcade totalmente in 3D a visuale multipla, che vi vedrà nei panni del giullare Fargus (col suo bastone Sid) e della strega Nikki, nel tentativo di superare le insidie di un mondo popolato dalle creature più storte che abbiate mai visto: rinoceronti bulldog, tartarughe corazzate e amenità varie.

Segue a ruota Blood Omen: LEGACY OF KAIN, un RPG appositamente realizzato per PlayStation e Saturn, che narrerà la storia di un vampiro, Kain appunto, durante la sua battaglia contro le forze dell'oscurità. Un'epica avventura con più di 160.000 schermate e un centinaio d'ore di gioco, con visuale a volo d'uccello (niente battute) e oltre 20 minuti di animazioni in full-motion.

Totalmente diverso saranno i titoli ispirati ai mitici fumetti Marvel GHOST RIDER e PUNISHER, quest'ultimo già visto in versione SNES. Entrambi i titoli saranno realizzati esclusivamente per PSX, avranno visuale 3D texturizzata e musica da CD, con apparizioni di guest star dell'ordine di Frank Castle e altri eroi Marvel... Il sogno di ogni fumettaro americanofilo che si rispetti (come Della Calce)!

Un'ultima citazione la meritano 3D BASEBALL e SLAM'N JAM 86, le ultime due produzioni sportive targate Crystal Dynamics che, tra le altre cose, saranno pubblicizzati dalla Major League e da nientepopodimeno che Magic Johnson e Magic Carpet (leggasi Kareem Abdul Jabbar).

Continua la fortunata serie di sport d opera di una delle più affermate software house del momento. Diverse le nuove uscite estive per il sempre più diffuso mercato delle console, come per esempio TRIPLE PLAY 97: il nuovissimo baseball per PSX, realiz-



zato con la tecnica del Virtual Stadium; ANDRETTI RACING 97: una simulazione uscita direttamente dai tracciati di formula Indy (quella in cui tutti i piloti devono per forza indossare un cappello e avere una frusta) nella quale potremo affrontare ben 16 diverse piste, gustandoci telecronache in diretta, effetti grafici da capogiro e la possibilità di giocare fino in 4 (tramite collegamento diretto). Come ultimo titolo per PSX e Saturn, il grande PGA TOUR 97, nel quale troveremo tre campionati del tutto nuovi: il TPC Sawgrass, The Links at Spanish Bay (solo per PlayStation) e lo Spyglass Hill (solo per Saturn). Il commento di tipo televisivo che accompagnerà le vostre gesta, le scene cinematiche tra una buca e l'altra e le nuove opzioni di gioco potrebbero farlo divenire il golf definitivo... Peccato che la sua uscita sia prevista solamente a fine anno. Ah, quasi dimenticavo gli ormai onnipresenti sequel dei giochi più conosciuti (e da noi più recensiti): MADDEN '97 e NHL '97; stiamo pensando di indire un concorso per vedere chi fra voi sia in grado di indovinare di cosa si tratti...

FIFA SOCCER 96

Il miglior calcio che sia mai stato prodotto su PC sarà presto disponibile anche per PlayStation e Saturn. Se siete tra quelli che sbavano per questo genere di simulazioni, tenetevi forte perché ne vedrete delle belle: 3800 giocatori reali presi direttamente dai 12 campionati nazionali; possibilità di eseguire virtualmente ogni tipo di colpo o tattica attualmente esistente; tecnologia Virtual Stadium per un'illimitata quantità di riprese esterne; commento in tempo reale con oltre 18.000 frasi; cori da stadio modello 'W Juve, Milan m***a' (frase scelta casualmente) e un jumbo di filmati presi direttamente dalle partite più significative del mondo. Che dire in più? Aspettate qualche mese e potreste vederne delle belle!

MICROPROSE

Anche alla Microprose sono diverse le novità, tutte per Playstation (le foto che abbiamo a disposizione, purtroppo si riferiscono alle versioni PC), che hanno fatto la loro apparizione nel giro del mesetto trascorso dall'ECTS.

Cominciamo anzitutto col ricordare un paio di simulatori di cui abbiamo già parlato il mese scorso: TOP GUN: FIRE AT WILL e GUNSHIP, quest'ultimo in particolare sembrava promettere molto bene. Ma la Microprose non è solo simulazione, come testimonia una delle sue serie di maggior successo nell'ultimo periodo: quella degli X-COM. Il primo episodio è già stato convertito su console, e adesso è arrivato il turno del suo seguito: X-COM: TERROR FROM THE DEEP. Vi rinfresco velocemente la memoria: in questo gioco controllate un'organizzazione di difesa mondiale contro la minaccia aliena. Il controllo si svolge su due piani: uno strategico, in cui stabilite la disposizione di mezzi e uomini in diverse basi, vi occupate della ricerca di nuovi armamenti e dell'equipaggiamento con armi e mezzi delle squadre operative, e uno tattico. In quest'ultimo andate a caccia di alieni (nel secondo episodio prevalentemente nelle profondità sottomarine) muovendo a turno i membri della squadra operativa. Un gioco non esaltante graficamente, ma intrigante.

Per tornare al settore simulativo c'è sicuramente da segnalare anche VETTE: SAN FRANCISCO THRILLS, un gioco a cui sono particolarmente affezionato. Sì, perché anche se pochi se lo ricorderanno, la Spectrum Holobyte (che, ricordo, fa da tempo parte della Microprose) aveva pubblicato diversi anni addietro, agli albori dell'epoca PC, un simulatore di guida, completamente dedicato a uno dei miti automobilistici americano, la Corvette, con una serie di gare di città in cui il divertimento maggiore era cercare passanti da investire. Il gioco adesso torna per Playstation, opportunamente rinnovato, soprattutto dal punto di vista grafico. Sì, perché il concept è rimasto essenzialmente immutato: potete ancora scegliere tra diversi modelli di Corvette (sette, ognuno dotato di specifiche caratteristiche) e condurle in diverse gare in mezzo alla città, nelle quali la vostra principale preoccupazione non si limiterà alla posizione in classifica, ma comprenderà le macchine della polizia da evitare, i pedoni da non investire e le scorciatoie da trovare in un ambiente 3D incredibilmente simile alla vita reale di ogni giorno della metropoli americana. Passerete sul Golden Gate e davanti a una quantità di locazioni fedelmente ricostruite e ad aumentare il realismo del gioco ci penseranno una quantità di opzioni, a partire dalle condizioni meteorologiche. Non vedo l'ora di metterci sopra le mani per un po' di sano deja vu.

STAR TREK GENERATIONS

Ok è passato un po' di tempo, ma sembra che entro breve la Spectrum Holobyte sarà in grado di fornirci finalmente la versione videoludica dell'ultimo film della serie Star Trek: l'ultimo (questa volta definitivamente) a vedere l'apparizione del mitico capitano Kirk. La buona notizia è che al gioco hanno collaborato, per le voci, praticamente tutti gli attori del film: da William Shatner a Patrick Stewart, a Malcolm McDowell.

Generations sarà un mix di generi: si va dal combattimento tra astronavi ai comandi dell'Enterprise, dall'esplorazione/combattimento con sezioni in soggettiva alla Doom, a parti più strategiche: il tutto legato assieme da sequenze animate originali e con un sonoro tratto direttamente dal film. Il rischio con giochi di questo tipo è che le singole sezioni non vengano curate a sufficienza, ma ho una discreta fiducia nella Spectrum Holobyte, che promette, tra l'altro, di sfruttare adeguatamente le capacità del Playstation con diverse aggiunte che miglioreranno la componente arcade del gioco (i combattimenti spaziali saranno maggiormente improntati all'azione e potranno contare su una maggiore varietà di astronavi, per esempio).

JALECO

Cosa ne direste di un bel gioco di corse ambientato sulle strade di Milano, fra la circonvallazione e i Navigli? Non male, eh? Dev'essere stato lo stesso pensiero della Jaleco quando ha iniziato a programmare Tokyo Highway Battle, unico gioco attualmente in catalogo a questa antica software house, che a quanto pare preferisce la qualità alla quantità.
I possessori di PlayStation potranno presto sfrecciare nelle strade di Tokyo infischiandosene altamente dei limiti di velocità e di Godzilla che devasta tutto a colpi di alito radioattivo. Notevole la presenza di ben 12 automobili (speriamo realmente esistenti), tra l'altro perfettamente customizzabili tramite turbo, sospensioni esagerate, freni patagarrosi, ruote garramarragghie e via dicendo.

namco®

Tekken 2 è IL gioco. Ha venduto 400.000 copie in un solo giorno nel paese del Sol Levante e questo dovrebbe dirla tutta. Qua da noi non lo si vedrà fino a settembre, ma vi assicuro che vale la pena aspettare.
Ridge Racer Revolution è ormai uscito anche in versione PAL e purtroppo attualmente non vi sono notizie ufficiali su una possibile conversione di Rave Racer. Ma allora cosa l'abbiamo scritto a fare questo box? Ovviamente un buon motivo esiste e si chiama SOUL EDGE. È praticamente il picchiaduro più atteso dopo Virtua Fighter 3 e vi assicuro che non si tratta delle solite voci.
Sarà anche il primo gioco del genere a sfruttare il modo hi-res del PlayStation e già questo dovrebbe garantire un impatto grafico senza paragoni; inoltre secondo alcuni si tratterebbe del rullakartoni più completo della storia. Fra qualche mese vi sapremo dire se ciò corrisponde a verità.
Ultima cosa: i volumi della serie NAMCO MUSEUM saranno cinque in totale. I nostalgici sono avvisati.

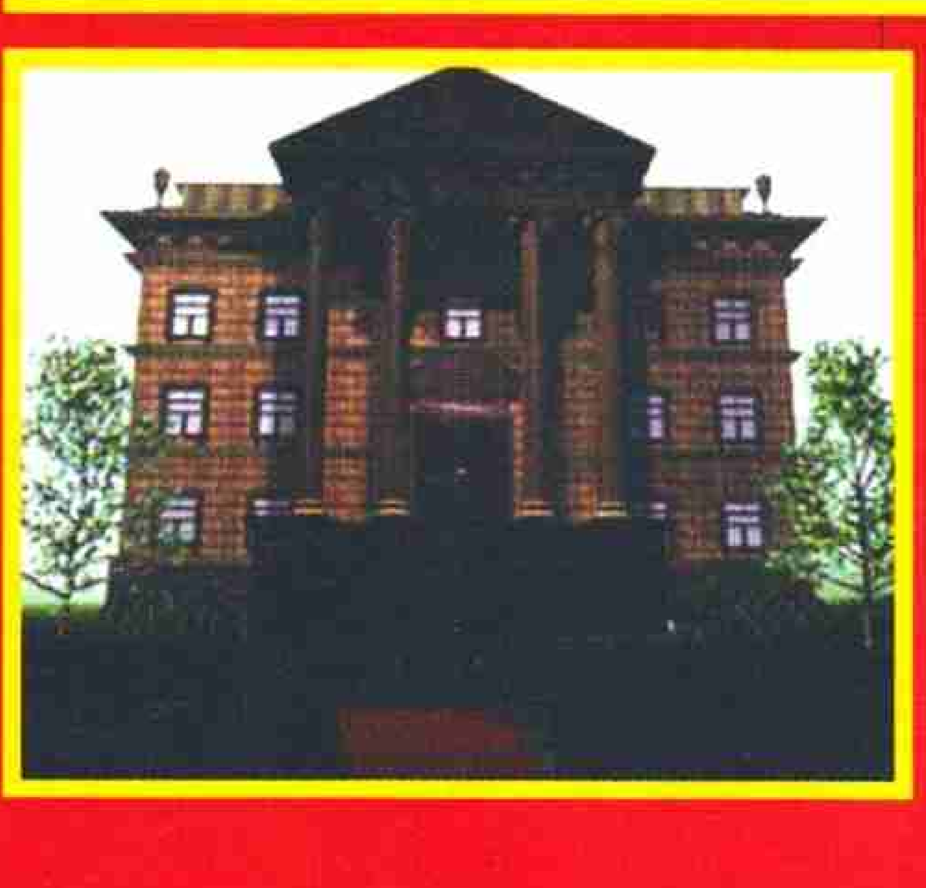
PiPPiN @WORLD

Calze lunghe... ok, dopo la battuta più squallida della mondo posso finalmente ritirarmi in un tempio buddista fino alla fine dei miei giorni. Vi piacerebbe, eh? Scherzi a parte, lo sapevate che finalmente è uscito il Pippin? Non fate quelle facce, lo so bene che a voi non importa molto di questa nuova creatura della Apple/Bandai, ma Alex ha insistito tanto che alla fine ho dovuto necessariamente buttare giù un paio di righe. Per adesso sembra più che altro un dispositivo molto economico (?) per collegarsi a Internet e giocare ad almeno una trentina di giochi basati su Dragonball, si vedrà se poi riuscirà a imporsi realmente.

FOX INTERACTIVE

Ennesima casa cinematografica, ennesima carrellata di novità: DIE HARD TRILOGY, che ripercorrerà le gesta del tenente McLain (o come cavolo si scrive...), in tre giochi totalmente diversi l'uno dall'altro. Il primo lo vedrà impegnato in una furiosa avventura in 3D (è la settantesima volta che scrivo questa sigla, alla 71 mi regalano un pacchetto di patatine!)[rigorosamente tridimensionali, virtuali e multimediali... NdAlex], all'interno di un grattacielo preso d'assedio da un gruppo di terroristi; il secondo sarà uno shoot 'em up alla Operation Wolf, mentre il terzo avrà a che vedere con alcune auto bomba disseminate per il territorio: a bordo di un taxi non dovrete far altro che trovarle ed eliminarle... Insomma, un connubio di generi ad alto contenuto d'azione (frase riciclata da qualche pubblicità non molto nota!).
Il secondo titolo riguarda un film che uscirà tra breve nelle sale di proiezione italiane: ID4 [Independence Day, con Will Smith e Jeff Goldblum... NdAlex], la tipica storia di alieni conquistatori che, accorgendosi di quanto faccia schifo il nostro pianeta, hanno deciso di eliminarlo dal sistema solare... Voi, alla guida dei migliori caccia del momento - dal Mig 31 all'F16, passando per F18 e F14 (quest'ultimo non rientra comunque nei miei canoni di aerei letali, solo un paio di registi pensano che lo sia!) - dovrete tentare di convincere gli alieni a smammare. Realizzato sfruttando un motore 3D (vai! Ho vinto le patatine!!!) di tutto rispetto, ID4, realizzato per PSX e Saturn, dovrebbe essere disponibile fra breve, così come l'ancora misterioso (che sia la conversione da Jaguar? Mah!) ALIENS VS PREDATOR: un nuovo arcade soggettivo nel quale potrete impersonare uno dei due alieni assetati di sangue o un coraggioso marine votato alla loro distruzione.
Questo è tutto, aspettatevi chiarimenti e preview extra sui prossimi numeri... ora vado a mangiarmi le patatine. FBS out!

KOEI



Qualcuno di voi si ricorda di questa software house? Io personalmente no, anche se in un angolo remoto della mia mente malata qualcosa mi dice di averla già vista da qualche altra parte.
Se vi sentite particolarmente guerrafondai potreste trovare interessante P.T.O. II, seguito di un misterioso (almeno per me) simulatore di volo ambientato durante la seconda guerra mondiale. Prevedibilmente vi saranno un milione di missioni, un miliardo di aerei e qualche tonnellata di poligoni. Presto su SuperNES (no, qui niente poligoni), Saturn e PlayStation.
Totalmente differente MISTERY OF THE 7 MANSIONS, una specie di D ambientato, pensate quanto sono "diabbolici" questi giapponesi , in sette diverse case. Che storia...

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Super Offerte Giugno

Sega Saturn

L. 599.000

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)

FAX: 051 - 344906

POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA

DIRETTAMENTE IN NEGOZIO

INTERNET: http://www.computerone.it

COMPUTER ONE ®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it
orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Super Offerte Giugno

Sony Playstation Italia L. 599.000
Sony Playstation + Nba Jam L. 639.000
Sony Playstation + Fifa 96 l. 639.000
Sony Playstation + Striker 96 L. 639.000
Sony Playstation + Actua Soccer L. 639.000

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Super Offerte Giugno

Sega Megadrive 2 da

L. 189.000

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

COMPUTER ONE®

Via V.Vela, 12/2 - 40138 BOLOGNA
Tel. (051) 343.504 r.a.
Fax (051) 344.906 r.a.
e-mail: c1@computerone.it

orario continuato dalle 9 alle 19,30
chiuso domenica e lunedi' mattina

Super Offerte Giugno

Super Nintendo +
Super Mario All Stars
L. 259.000

Come ordinare:

TELEFONO: 051 - 343504 (16 linee r.a.)
FAX: 051 - 344906
POSTA: COMPUTER ONE - Via Vela 12/2 - BOLOGNA
DIRETTAMENTE IN NEGOZIO
INTERNET: http://www.computerone.it

Tutti i nomi e i marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari. Garanzia 12 mesi. I prezzi possono subire variazioni senza preavviso. Vendita per corrispondenza ai sensi di Legge. Prezzi IVA COMPRESA

MADE IN

Quindici giorni fa, mi sono detto: perché non scrivere il Made in Japan in anticipo? Massì! Portiamoci avanti con il lavoro, così non mi devo ridurre all'ultimo momento, posso lavorare con più calma, potrò giocare a Tekken 2 senza troppi rimorsi, mi farò i fatti miei, aléée... Secondo voi perché sono in redazione alle otto e mezza di mercoledì sera?

L'ANGOLO DI STREETFIGHTER? PUO' DARSI

Il picchiaduro bidimensionale dimostra di sapersi difendere abbastanza bene, se non altro grazie all'insistenza della Capcom, che però sta per mettere in circolazione un bel clone di Virtua Fighter. La "bandiera" della suddetta casa però rimarrà sempre la serie di Street Fighter: l'ultimo titolo (in ordine cronologico) a portare avanti il nome è Street Fighter Alpha 2. Il primo episodio si era dimostrato un buon gioco, veloce e giocabile (e molto divertente - specialmente la Dramatic Battle, dove si infilano super una dopo l'altra e si concia Vega come una latrina), e il secondo non potrà certo essere da meno: le foto che vi presentiamo sono quelle dell'originale (la macchina da sala) ma sappiate che, ovviamente, sono in fase avanzata di lavorazione le due versioni PSX e Saturn.

A CHI PIACE LA FRUTTA...

L'avevo promesso, adesso non posso più tirarmi indietro: non posso parlare male di questo gioco dedicato alla pesca. Come probabilmente tutti i miei coetanei sapranno, i giapponesi, stando ai cartoni animati, sono campioni assoluti di tutti gli sport e soprattutto sono maniaci e appassionati di ogni disciplina. Anche la pesca rientra apparentemente tra le loro predilezioni (ricordate Sanpei? Beh, se fate fatica potete vederlo anche su Videomusic - io ve lo sconsiglio) e quindi per ogni console e computer conosciuto gli alacri programmatori del Sol Levante sfornano uno o più titoli dedicati a questo "sport" (già chiamarlo "sport" mi fa alterare, ma lasciamo perdere). In questo Tsumi Baka per Playstation (quasi-letteralmente "matto per la pesca") l'argomento viene affrontato con un'impostazione semiseria, grazie a uno stile grafico davvero inusuale (lo vedete nelle foto). Insomma, visto che non ne posso parlare male... Non ne posso parlare affatto. Tagliamo corto: a qualcuno piaceranno pure questi programmi, no? Beh, Tsumi Baka è fatto decisamente bene, e potrebbe appassionarvi - sempre che pigliare all'amo i futuri bastoncini di Capitan Findus sia la vostra attività preferita (lo so anch'io che il merluzzo non si pesca con la canna, ma non fa nulla).

JAPAN

IL NINTENDO 64 ARRIVA IN VOLO

Nonostante sia tutt'ora ignota la data che verrà scelta per l'inizio della commercializzazione della nuova console Nintendo (la pubblicità americana dice 30 settembre, ma è meglio non prenderla troppo sul serio), i giochi che accompagneranno la macchina nei negozi sono già noti. Uno di questi è il seguito ufficiale di Pilotwings, antichissimo e mai eguagliato simulatore di volo-arcade nel quale il giocatore imparava i rudimenti (ma anche qualche tecnica avanzata) del "volo digitale". Un concept apparentemente poco interessante nascondeva un gioco affascinante e originale che, ci crediate o no, insegnava effettivamente a utilizzare i simulatori di volo (dopo aver giocato a Pilotwings sono riuscito finalmente a centrare le piste d'atterraggio nei vari giochi PC, prima di allora riuscivo solo a trasformare il mio aereo in un cumulo di rottami). La versione N64 sembra più o meno un "remix" dell'originale, grafica bella, magari qualche veicolo in più e così via. Speriamo che riesca a catturare lo spirito del titolo originale...

Ultima considerazione: la Nintendo con questo N64 sta rifacendo esattamente gli stessi giochi che accompagnarono il SNES alla sua uscita - Mario, Pilotwings, persino una specie di F-Zero. Avere qualche idea nuova nonostante tutto non avrebbe certo fatto male.

MADE IN

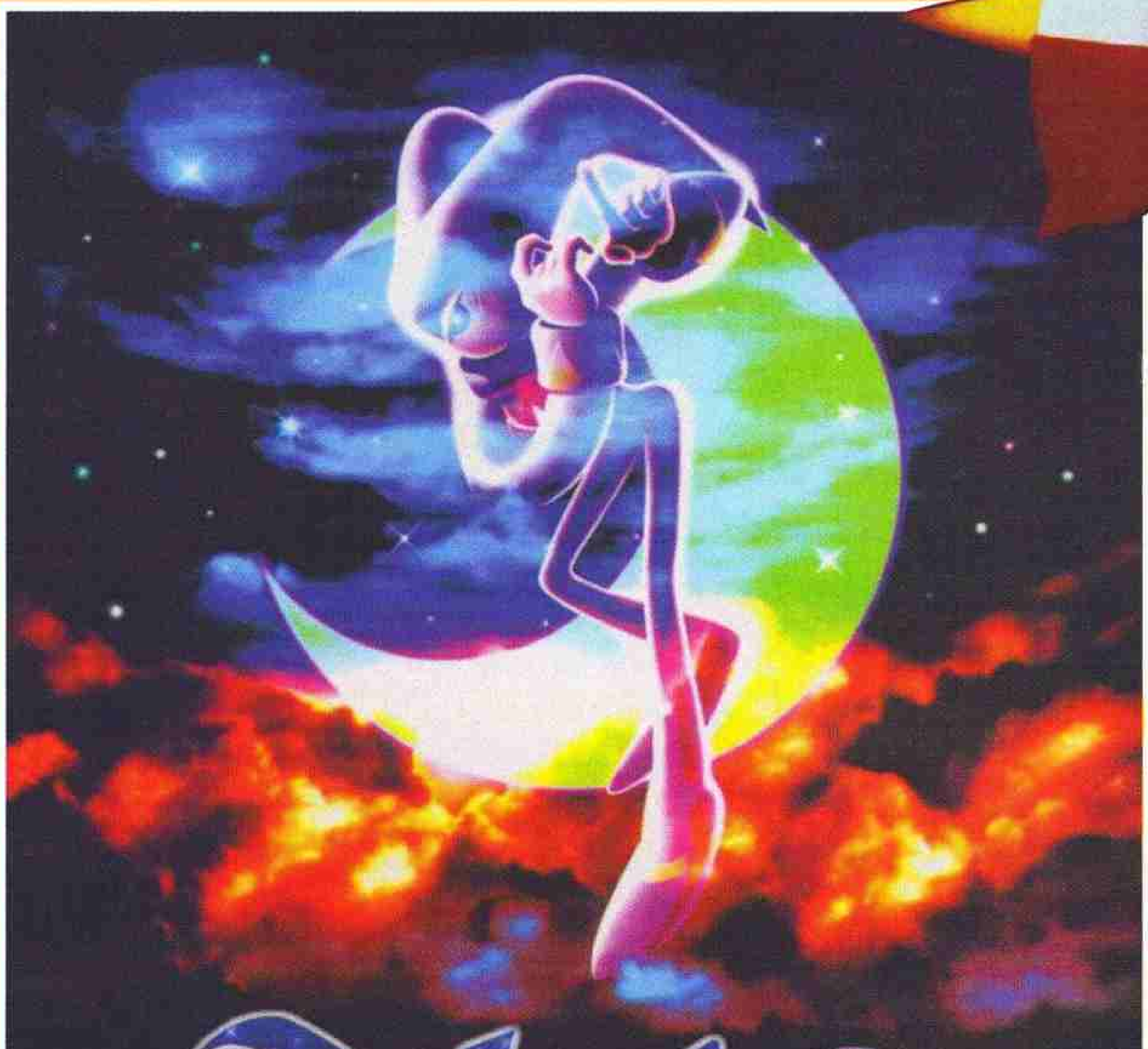
LA NOTTE DEL SATURN

Il prossimo "grande" gioco per Saturn non sarà una conversione da coin-op, non sarà un picchiaduro e non sarà un gioco di guida: per far dimenticare alla gente il Playstation, la Sega ha scomodato il team responsabile di Sonic (che come notorietà è terzo presso gli adolescenti statunitensi - dopo Arnold Shwarzenegger e Michael Jackson) e gli ha chiesto di creare qualcosa di sensazionale. Il risultato è Nights - Into Dreams, un arcade/adventure dalle possibilità immense, dagli obbiettivi incredibili e curiosamente originale.

Già la trama è accattivante: il "capo" del mondo dei sogni, Wiseman, ha intenzione di distruggere i sogni buoni e diffondere il più possibile i suoi incubi. Per fare ciò manda a Nightopia (la parte buona di codesto posto) alcuni dei suoi migliori scagnozzi, incaricandoli di prendere il controllo di tutto e rendere difficile la vita ai malcapitati visitatori (e cioè le persone che dormono e sognano). Tra questi "guastatori" c'è anche Nights, un personaggio abbastanza ambiguo dato che entra subito in disaccordo con Wiseman e preferisce la libertà e il

divertimento al piano del suo boss. Questi lo imprigiona su Nightopia, ed è qui che inizia la faccenda: il giocatore, nei panni di un lui o di una lei, potrà letteralmente fondersi con Nights e godere del suo illimitato potere di volo (uno degli obbiettivi primati dei programmatori era quello di rendere il meglio possibile la sensazione di volare che si prova nei sogni, ambizioso, non trovate?). A questo punto dovrà aggirarsi per le varie (e sono varie davvero) ambientazioni di Nightopia e Nightmare, attaccare gli scagnozzi di Wisemen e riportare la pace nell'incasinato mondo dei sogni.

Il tutto ovviamente realizzato in grafica tridimensionale con grande spreco di texture e dettagli vari - basta guardare le foto. Ma le caratteristiche di Nights non si fermano certo qui: il dettaglio più impressionante è costituito dall'intelligenza artificiale sviluppata per i personaggi "liberi" di Nightopia, che vivranno e si moltiplicheranno (e si evolveranno!) indipendentemente dalle azioni del giocatore. Interagendo con questi soggetti sarà possibile addirittura creare nuove forme di vita a seconda del proprio comportamento, il che significa che ogni partita dovrebbe essere sempre differente dalle altre. Per calcare questa differenza da sessione a sessione, è stato utilizzato anche un sistema audio che modifica la colonna sonora ogni volta che si gioca - non solo si possono ascoltare generi che vanno dalla etnica al jazz alla house, ma non sarete costretti a sentire due volte lo stesso pezzo!

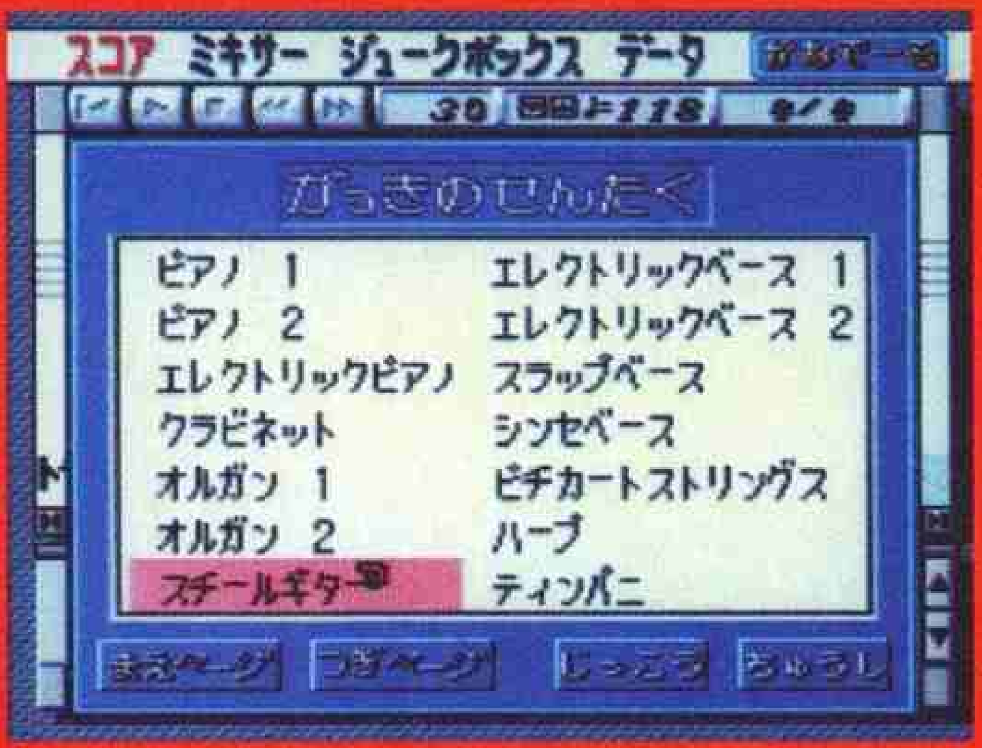


Insomma, per Nights si preannunciano grandi cose - l'unica maniera di scoprire se tutto quello che ci hanno detto è vero è quella di aspettare il gioco vero e proprio...

MADE IN

MUSICA, MAESTRO!

Il SNES si batte ancora bene, e la ASCII lo sa: è proprio per questo che uno dei suoi nuovi titoli è dedicato a questa macchina, e guarda caso non è né un'RPG (ormai non se ne può davvero più) né un picchiaduro (di quelli non ce n'è mai abbastanza... Almeno secondo me). Si tratta invece di un prodotto decisamente atipico, e cioè un programma per insegnare le basi della musica. Con codesto pacchetto (il cui nome è a noi sconosciuto) si potranno comporre musiche, ascoltarne alcune già fatte e... Beh, chissà cos'altro? Almeno è un'idea originale.



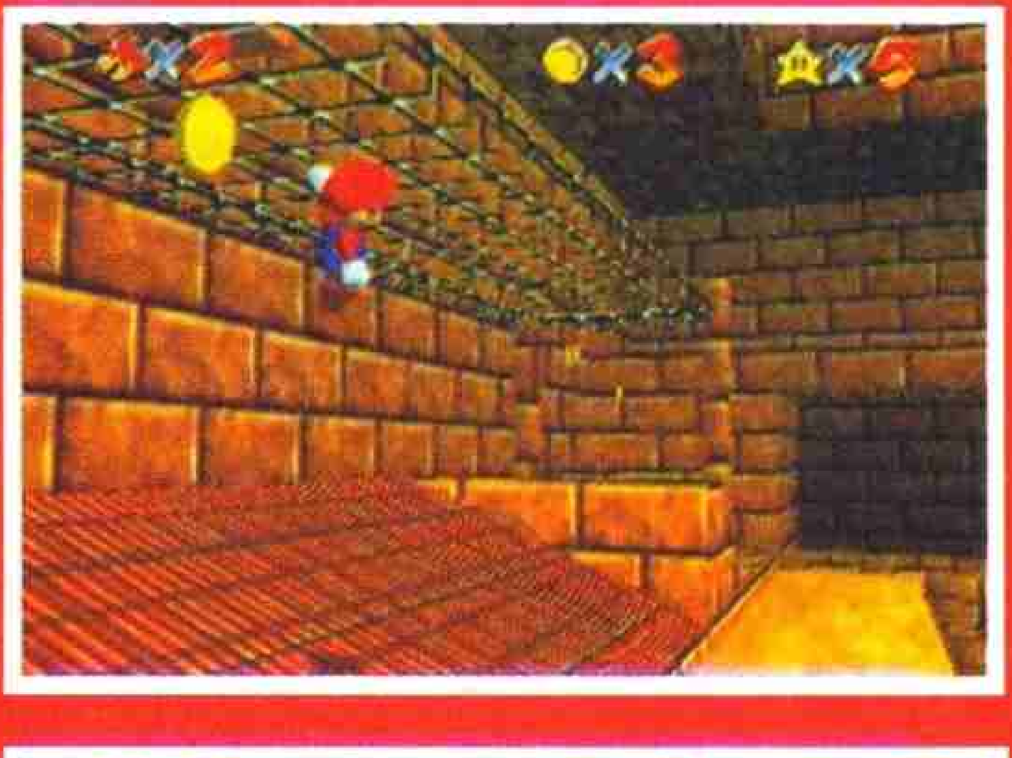
INSALATA DI PUZZLE

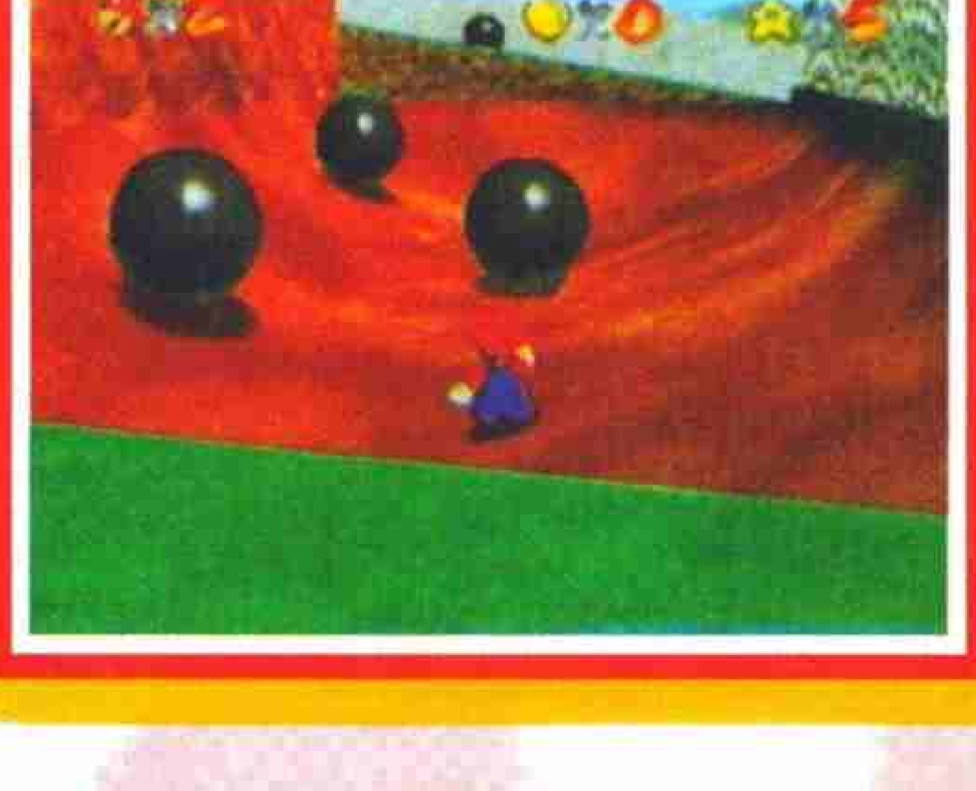
Alla continua ricerca del Gioco Ideale, e cioè di quello che costa poco, rende tanto ed è clonabile all'infinito con poca spesa monetaria e di intelletto, i game designer ogni tanto rilasciano qualche puzzle game estremamente semplice ma divertente abbellito da qualche inutile fronzolo (o anche non troppo inutile - prendiamo per esempio la caratterizzazione delle "pedine" di Puyo Puyo). La Datam ci prova con questo Rupu Salad per Playstation, apparente ennesima versione dell'eterno tema "ammucchia i pezzi simili", oramai giunto alla sua milionesima incarnazione. Non c'è da dire molto: le foto sembrano poco eccitanti, ma da un puzzle game cosa possiamo pretendere? Fonti bene informati ci hanno assicurato che si tratta di un gioco divertente, speriamo solo che queste fonti non siano pagate dalla Datam.

JAPAN

LA NINTENDO STA A GUARDARE?

La Nintendo non lo so, io sì che sto a guardare - tutte le foto che mi arrivano di volta in volta riguardanti Mario nonsocosa per Nintendo 64. Osservando tutti gli elementi degli scenari, le varie situazioni e le caratteristiche varie non posso fare a meno di pensare che le persone dietro a questo titolo sono le stesse che hanno creato titoli che mi hanno fatto perdere (con mia somma gioia) mesi interi. Incrociamo le dita e speriamo in un altro capolavoro...





vorreste sapere da gazza
come è riuscito
a superare
4
difensori e ad
infilare il pallone
all'incrocio dei pali?
PSYGNOSIS
PlayStation
Distribuito da:
Sony Electronic Publishing (Italy) S.p.A.

vorreste sapere da noi come siamo riusciti a realizzare il

miglior

gioco di

calcio

mai visto?

adidas power soccer

classe innata!

Disponibile solo per PlayStation

SEI **ABBASTANZA HOT** PER DIVENTARE **UN VIP** ?

Nella VIP LEADER FAMILY
entrano solo i migliori...
quelli che hanno capito
quanto conta la famiglia,
quanto sia conveniente farne parte
e come sia importante
dedicarle spazio... e parlarne.
Nella VIP LEADER FAMILY
non è facile entrare,
ma una volta che ne fai parte
essa lavora per te
e i benefici vanno
a tutta la famiglia.
Se vuoi, forse puoi esserne
parte anche tu...
capirai presto come.

LEADER
FAMILY

LA SEGNALETICA DI CONSOLE MANIA

Per indicare con immediatezza il giudizio del gioco, abbiamo deciso di creare una segnaletica particolare dove troverete tutte le informazioni riguardanti il gioco preso in esame.

Nel palo che vedrete a sinistra in alto in ogni recensione troverete un triangolo con il genere del gioco recensito, un cerchio con il punteggio globale assegnato dalla Redazione, e un cartello con delle informazioni riguardanti il gioco stesso.

ARCADE ADVENTURE

Rappresenta i giochi dove è necessario muovere il proprio personaggio alla ricerca di qualcosa: tesori, oggetti, armi, eccetera. In questo genere di giochi potrebbe essere anche necessario utilizzare armi contro i nemici o risolvere enigmi

PUZZLE

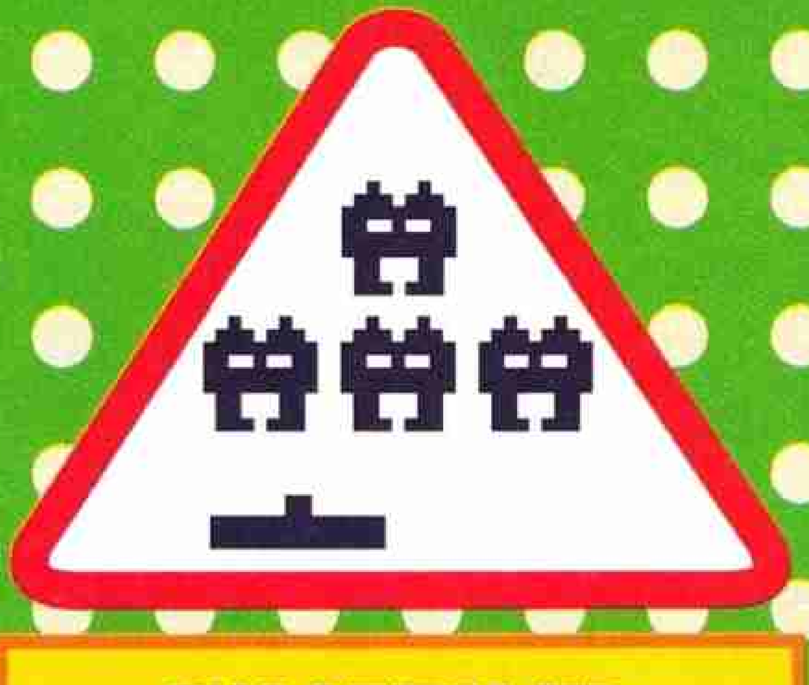
Sono i giochi che richiedono un certo ragionamento per essere risolti e che difficilmente richiedono abilità con joystick o joypad. Un esempio classico di questo genere di giochi è Tetris o Columns.

PLATFORM

Gioco in cui le piattaforme sono basilari. Il protagonista non deve far altro che muoversi da una piattaforma all'altra cercando di terminare il gioco (inglobare i nemici, mangiare tutti i frutti dello schermo, ecc.

PUNTEGGIO GLOBALE

Ogni gioco recensito ha il suo particolare giudizio di grafica, sonoro e giocabilità. La grafica rappresenta una valutazione dello scrolling, degli sprite e di tutta l'animazione. Il punteggio relativo al sonoro si basa invece sulla musica del gioco e sugli effetti, mentre la giocabilità tiene in considerazione quanto un gioco è facile da gestire e invoglia a essere giocato, nonché quanto tempo impiega il joypad o joystick a comunicare ai personaggi la mossa desiderata. Il punteggio globale tiene conto di questi tre fattori e unisce a loro anche la qualità delle istruzioni e della confezione, nonché della presentazione che appare all'inizio e delle opzioni.
I punteggi vanno da un minimo di 10 a un massimo di 100.



SHOOT'EM-UP

In italiano Spara e Fuggi. Sono generalmente i giochi spaziali dove è necessario sparare contro i nemici e fuggire da loro in ogni direzione.

RPG

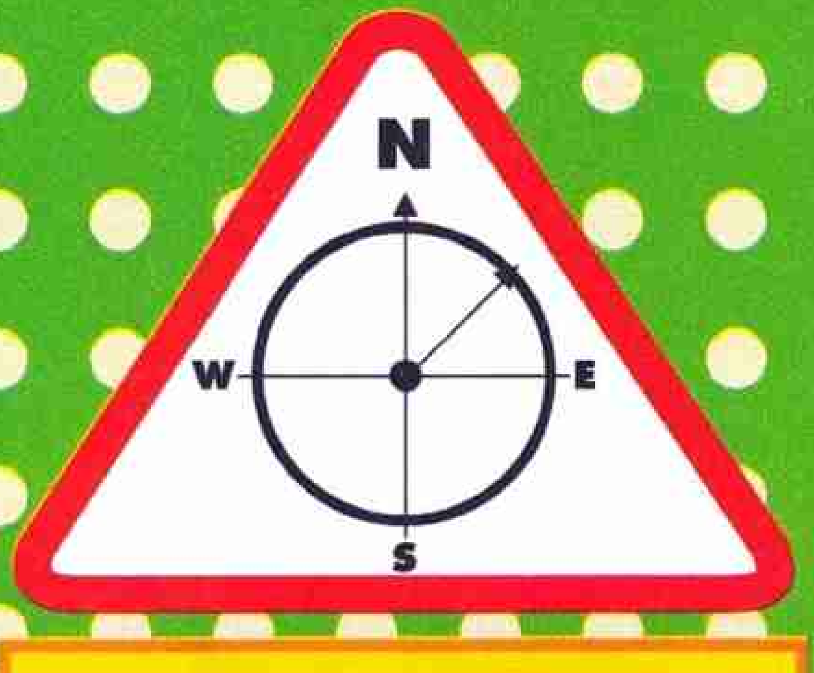
In italiano Giochi di Ruolo, e rappresenta quei giochi dove ogni personaggio è soggetto a determinate regole di comportamento, qualità umane e fisiche.

BEAT'EM-UP

In italiano Picchiaduro, e rappresenta quei giochi che richiedono l'uso di pugni e calci per sbarazzarsi dei nemici.

SPORT

Rappresenta giochi di genere sportivo, dove dovrete affrontare competizioni varie.



STRATEGIA E SIMULAZIONE

Sono quei giochi che simulano la realtà e che richiedono capacità tattiche e conoscenza per essere risolti.

DRIVING

Giochi di guida. Qualsiasi gioco in cui il pilotaggio di un veicolo abbia la prevalenza su tutte le altre caratteristiche.

PREVIEW

Attenzione! Il gioco che segue è un'anteprima; iniziate a gustarvelo in attesa della recensione vera e propria .

PlayStadium

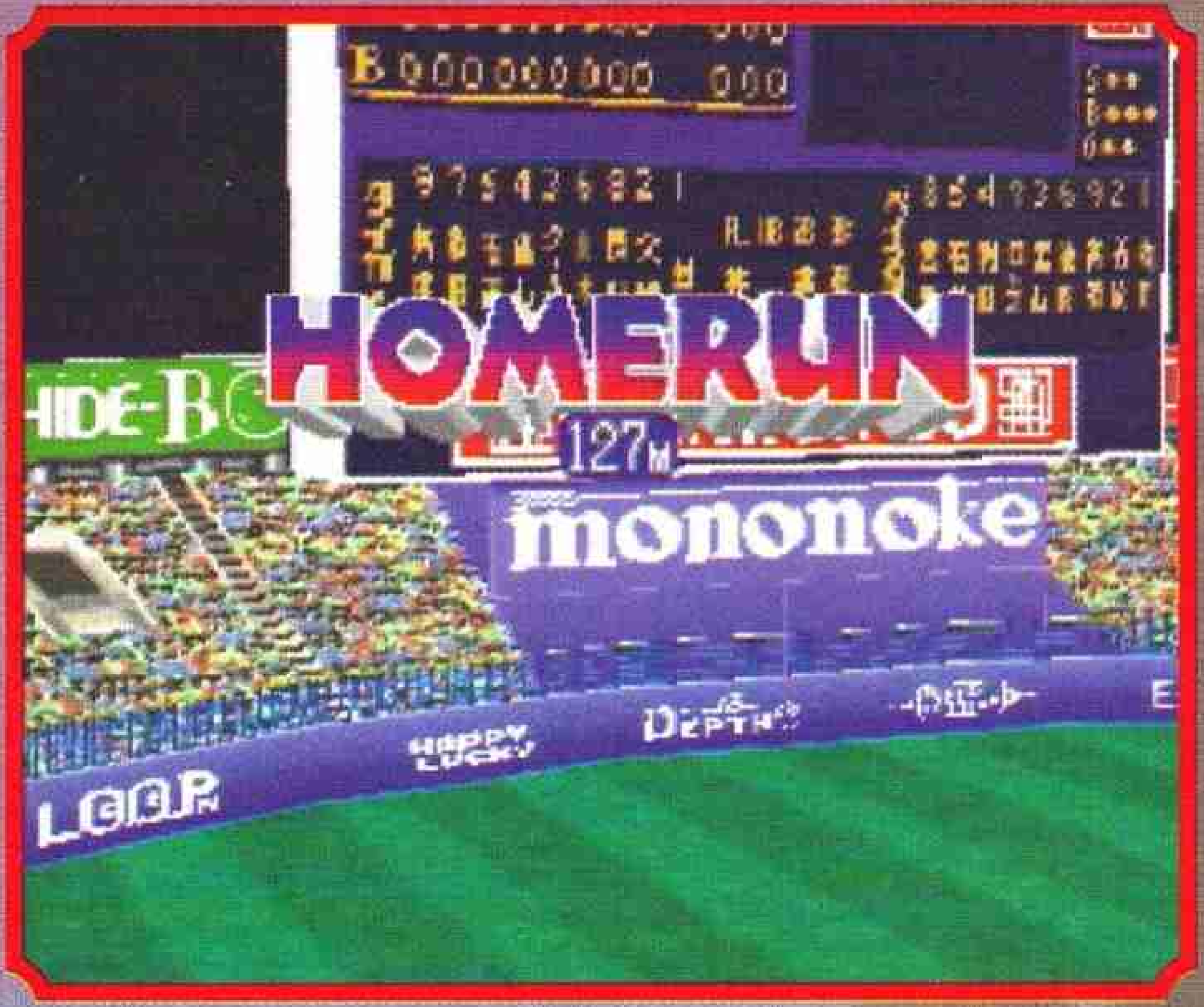
81 BOX

GIOCATORI:	1-2
LIVELLI:	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	1

"Non c'è nulla di più difficile al mondo che prendere una palla rotonda con una mazza rotonda" (da Cocoon 2 - Il ritorno).

IMPORT

Il baseball: gioco strano, non trovate? Ancora non mi spiego come in America sia lo sport nazionale (o almeno credo, mi sembra che il football venga dopo), e qui da noi, invece, quasi nessuno sappia neanche come ci si gioca. Sarà forse per questo, che di titoli a base di mazze e guantoni se ne vedono davvero pochi, almeno per quanto riguarda il nostro mercato... ma non preoccupatevi! D'ora in poi, ogni volta che avrete bisogno di conoscere le difficilissime regole di questo sport, non dovrete fare altro che recuperare il fascio di fogli che avete sottomano e tornare a leggere le prossime righe, poiché, grazie alla mia illimitata cultura, vi darò una rapida spiegazione su tutto quanto serve per giocare a calcio... ah-ehm... A baseball, volevo dire. Dunque, c'è un campo con quattro basi, posizionate a forma di diamante (da qui il nome del campo stesso, che si chiama, per l'appunto, diamante); in mezzo al diamante c'è la pedana di lancio, da dove il lanciatore della squadra A tira delle tremende pallinate in faccia al battitore della squadra B che gli sta di fronte, tentando di beccarlo in pieno. Purtroppo il lanciatore non sempre riesce in questo intento, e a volte il battitore colpisce la palla, spedendola lontanissimo. Dopodiché lo stesso battitore scaglia la mazza addosso al lanciatore, e si mette a correre come un ossesso verso la base che sta alla sua destra. Intanto, fuori dal diamante ci sono altri giocatori della squadra B, che tentano di recuperare la palla: se la prendono al volo, il battitore della squadra A è eliminato, altrimenti devono riuscire a farla arrivare, passandosela da uno all'altro, fino alla base che sta per essere "conquistata" dal battitore. Se alla base arriva prima il battitore, ne entra in campo un altro e la cosa si ripete nuovamente, ma quando il nuovo battitore si mette a correre verso la base a destra, quello vecchio deve andare alla successiva. Una volta che un battitore si è girato tutte le basi, vince un cagnolino di peluche e fa guadagnare un punto alla sua squadra; se invece arriva prima la palla, il battitore è eliminato. Se arrivano insieme, tutti i giocatori si picchiano a sangue finché non si decide chi ha ragione. Lo scopo del gioco è, ovviamente, fare più punti, eliminando tutti i battitori dell'avversario e facendo girellare i propri, quando le squadre si danno il cambio. Un battitore viene eliminato anche quando non colpisce la palla per tre volte, se invece la colpisce e la manda in tribuna sono cavoli acidi per l'altra squadra, perché può fare il giro di tutte le basi senza paura di essere eliminato e beccarsi un punto sicuro. Se altre basi sono



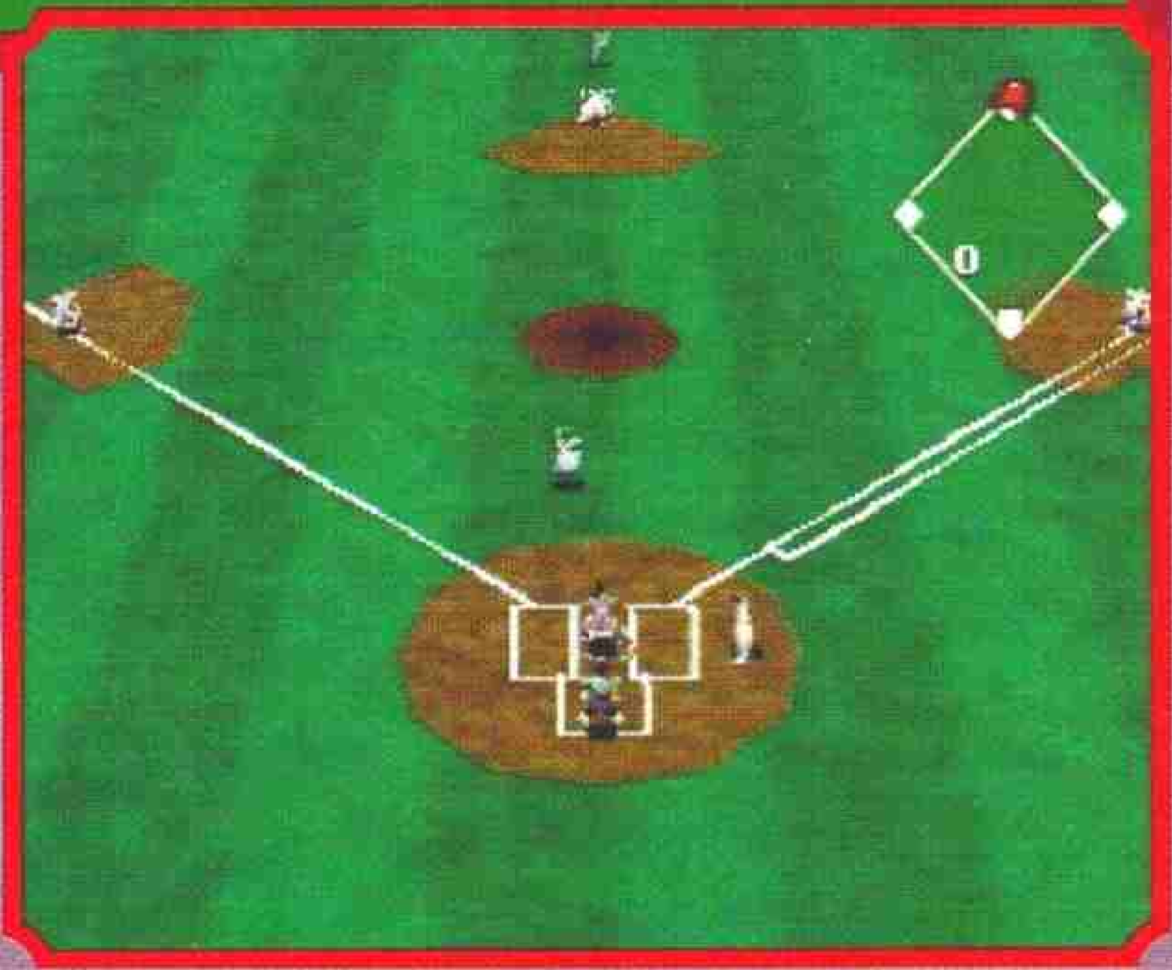
già occupate da altri battitori, tutti finiscono il loro giro e i punti guadagnati aumentano in proporzione, perciò... attenti ai fuoricampo!

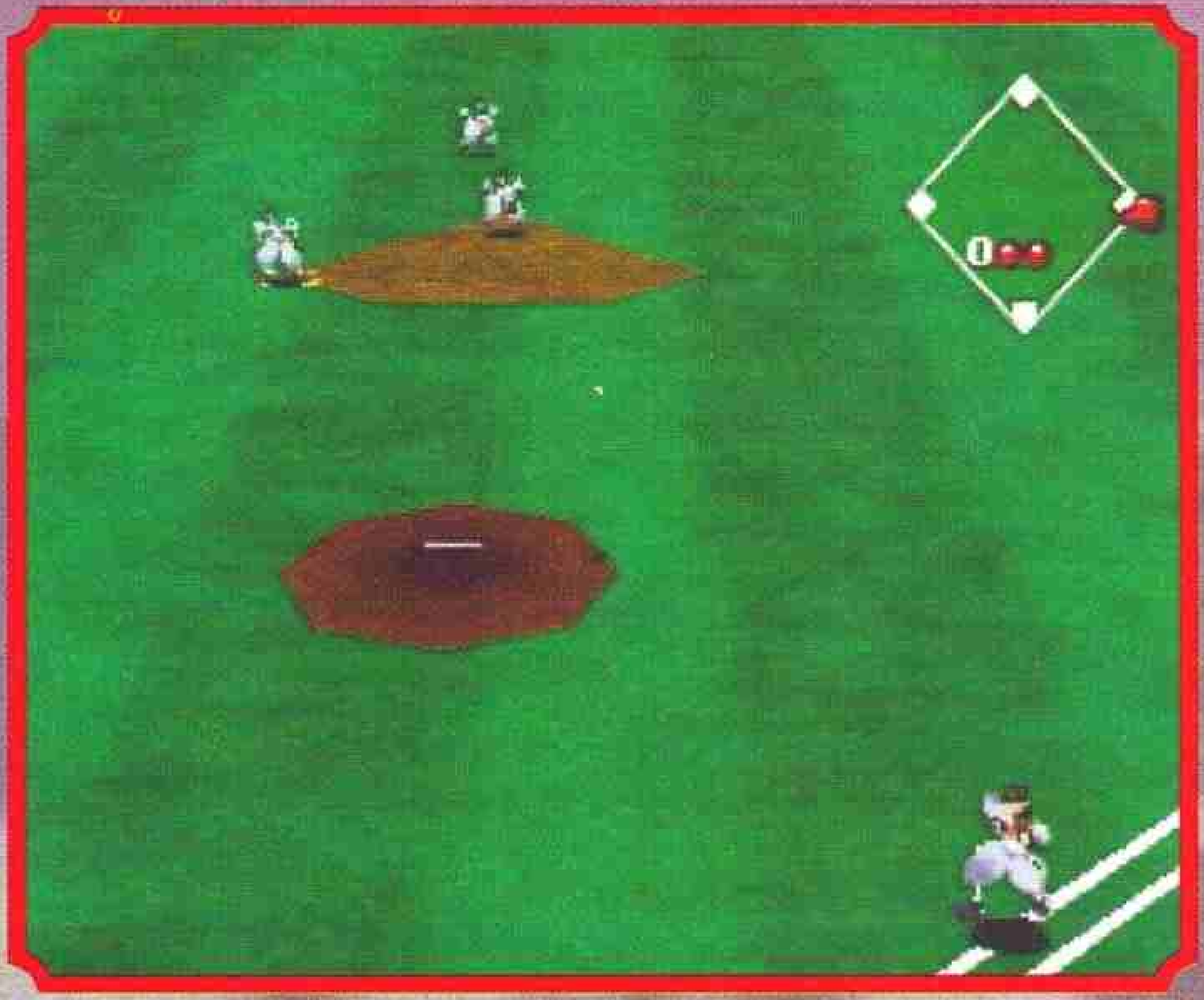
Questo è tutto o quasi, diciamo che è l'indispensabile per capire che cosa succede nel corso di una normale partita: adesso che lo sapete potete anche andarvi a comprare Playstadium e usare il cd come pallina, se ci riuscite... perché, diciamocelo francamente, come simulazione sportiva non è che sia il massimo. Graficamente, il gioco si presenta in maniera piuttosto "stilizzata": i personaggi sembrano dei Playmobil in tenuta sportiva e in quanto a particolari degni di nota non ce ne sono, o per meglio dire non ci sono proprio, i particolari... infatti, nonostante la presenza di dodici squadre e altrettanti stadi (che non è che si differenzino poi molto), gli unici cambiamenti apportati da una situazione all'altra riguardano solo ed esclusivamente il colore delle maglie dei giocatori. Il "pubblico" sulle tribune è rappresentato da una serie di coloratissimi quadratini, che tutto fanno tranne che sembrare persone in carne ed ossa; in quanto a filmati poi, la situazione non cambia: a parte una piccola introduzione iniziale, per il resto non c'è quasi niente. Certo, bisogna dire che il poco che si vede è realizzato discretamente, non si crea la minima confusione neanche durante le azioni più frenetiche e veloci, e tutto sommato si gioca abbastanza bene... ma non è abbastanza, perché anche se poco ma buono, il tutto resta sempre e comunque poco (non so se mi sono spiegato). Come sonoro il discorso è più o meno lo stesso, le musichette e i cori da stadio non deludono ma neanche esaltano, mentre per la giocabilità, a parte il momento di panico iniziale nel controllare tutti i propri giocatori, imparare a colpire la palla in modo decente e essere sempre nel posto giusto al momento giusto, Playstadium si rivela una piacevole sorpresa, essendo semplice da gestire e, di conseguenza, abbastanza divertente (sempre che vi accontentiate del lato visivo...). Anche la parte "manageriale" è presente, con la scelta della disposizione dei giocatori in campo e le sostituzioni da effettuare (ogni omuncolo ha sempre il suo stato di stanchezza ben evidenziato, nella schermata dei cambi). Oltretutto, è possibile allenarsi a dovere prima di un incontro, anche se come al solito è più bello imparare direttamente giocando.
Molto bene, a questo punto resta un'unica domanda a cui rispondere: ne vale la pena? Mah, secondo il sottoscritto non troppo, anche considerato che, sebbene questo genere di giochi non sia presente in quantità industriali, per quel poco che ne so potete anche trovare di meglio: basta un titolo con qualche particolare in più e qualche caricamento in meno (davvero troppi e troppo lunghi per la roba che poi appare sullo schermo), e un'interfaccia altrettanto semplice e immediata; coi tempi che corrono non dovrebbe essere troppo difficile, voi che ne dite?

Mr. Tao

MA

Il formato dei giochi di baseball per console/computer è da anni sempre lo stesso (eccezion fatta per titoli come Hardball), e ogni singola novità introdotta nel genere non può che essere salutata con grande entusiasmo. L'avvento dei due mirini da far collimare (ed è questa l'unica novità di Playstadium rispetto ai suoi concorrenti) però non riscuote il successo che dovrebbe, dato che la novità in questione rende molto più confuse le partite: battere la palla diventa esclusivamente una questione di coordinazione e molto meno di istinto, come invece succede in tutti gli altri titoli del genere. In questo modo, che cosa succede? Il momento "centrale" della partita diventa anche il meno divertente. Non penso sia un gran complimento da fare a un gioco...





PLAYSTATION	
GRAFICA + poche sbavature - troppo povera	79
SONORO + poca roba... - ... ma fatta benino	81
GIOCABILITÀ + semplice, semplice... - ... ma non subito	88
LONGEVITÀ - caricamenti eterni - in giro c'è di meglio	76
BANPRESTO	81

65

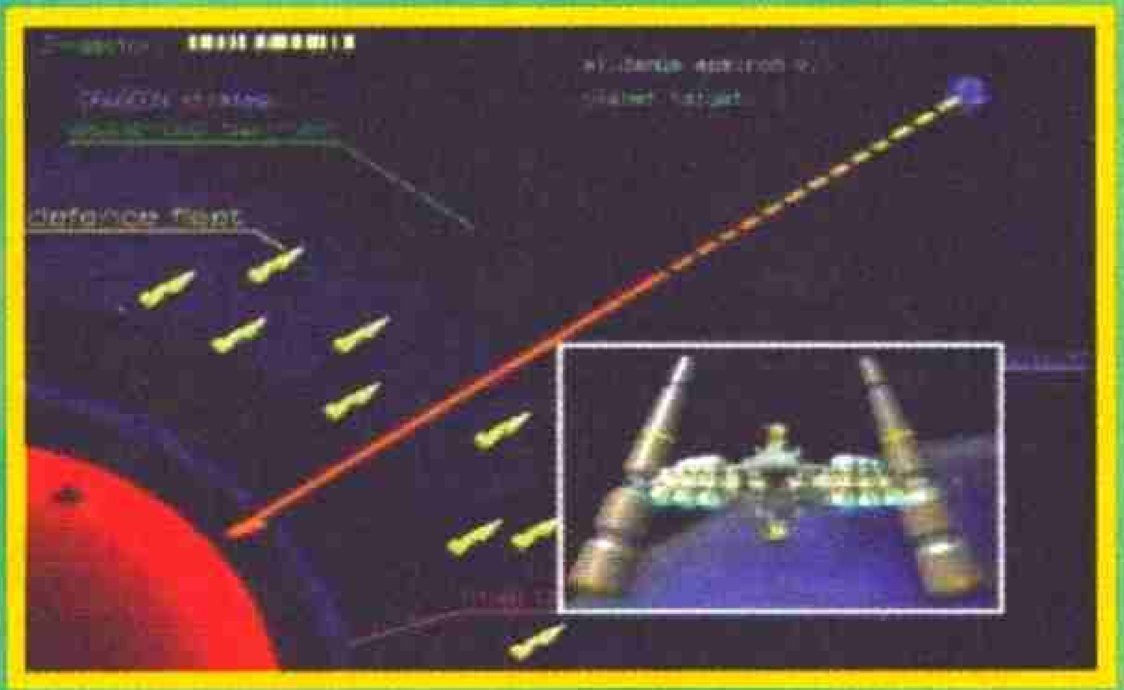
GIOCATORI	1-4
LIVELLI	1
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	3

Tutto è iniziato un bel giorno a Londra...

IMPORT

GALAXIAN³

Ero andato a Londra per visitare la mostra interamente dedicata a Star Trek allestita allo Science Museum. Da bravo turista (una volta spesa tutta la prima giornata tra Spock, Mc Coy, Cap. Kirk e compagnia), mi aggiro per la città visitandone i luoghi più peculiari. Arrivati al Trocadero Center, mi fiondo al terzo piano dove giace Fun Land, un'immensa sala giochi. Le novità sono tante e tutte ben presentate. C'è Ridge Racer con una bella auto vera al posto del cassone da bar, un paio di R360 che fanno di tutto per far vomitare il prossimo e un sacco di quei giochini stupidi, ma immensamente divertenti, in cui si deve prendere a martellate qualsiasi cosa possa dare un'idea di tenero e carino. Nella confusione di luci e colori, spicca una sorta di mini-teatro in cui quattro postazioni di fuoco sono poste davanti allo spazio profondo simulato da un tot di video allineati. Incuriosito mi avvicino e prendo posto, pronto a infilare i gettoni nell'apposita feritoia. Per fortuna, appena in tempo, inizia il demo che rivela il gioco come l'ennesimo clone di Operation Wolf (e adesso che ci penso, qualcuno potrebbe anche faticare a ricordare il nome di questo antico gioco). Mi dispero un po' dopo aver constatato ancora una volta quanto sia ripetitivo, in questo periodo, il mondo dei coin-op e parto per altre mete. Questa lunga introduzione serve a spiegare come sia venuto a conoscenza del Galaxian 3 coin-op e quanto io parta prevenuto nei confronti di una categoria di giochi chiaramente limitata come quella a cui Galaxian appartiene. Ma procediamo con ordine. Galaxian 3 è la conversione di un gioco da bar (coin-op, appunto) che nulla ha a che vedere con il vecchio Galaxian (clone di Galaga). Nel coin-op, il sistema più complesso



è composto da un miniteatro in cui l'azione di gioco viene proiettata davanti ai giocatori, da quattro postazioni di fuoco dedicate ad altrettanti giocatori e dall'immancabile feritoia in cui inserire un mare di gettoni. Sul vostro Playstation tutto questo potete anche dimenticarvelo, anche se è stato simulato l'effetto "doppio schermo" tramite una linea di distorsione in mezzo allo schermo. Il gioco in sé, mette il/i giocatore/i nei panni del/i cannoniere/i di un'astronave impegnata in una difficile missione tesa a salvare la Terra dalle mire distruttrici di una non meglio precisata razza aliena. Tutta l'azione è resa in soggettiva con il mirino del cannone di cui si è al controllo che si agita ai vostri comandi sullo schermo, sparando all'impazzata cercando d'abbattere gli avversari e le postazioni di fuoco ostili prima che danneggino troppo gli scudi dell'astronave. Prima dell'inizio della partita, potete scegliere il livello di difficoltà a cui giocare, le caratteristiche del vostro cannone (dovete scegliere il bilanciamento che preferite tra potenza di fuoco, rapidità di tiro e ampiezza dell'area colpita) e il numero di giocatori interessati alla missione (che giocheranno necessariamente in contemporanea). La grafica poligonale rappresenterà tutto il viaggio dell'astronave dall'orbita del pianeta ostile, fino al cuore del centro operativo dell'arma "fine di mondo", passando per paesaggi terrestri di tutto rispetto. Bisogna ammettere che nella versione più completa, il coin-op è davvero impressionante. L'azione di gioco è frenetica e il senso di coinvolgimento è davvero totale. Peccato che dopo tre partite ci si sia già stufati a morte e si passi a qualche altro gioco più completo.
La versione per il vostro fido PSX ripropone con assoluta fedeltà tutto quello che la versione originale proponeva. Purtroppo vi renderete conto in brevissimo tempo di quanto poco ci sia dietro questo gioco. La tecnica di programmazione è notevole, ma personalmente l'ho terminato in poco più di un quarto d'ora (alla terza partita) al livello di difficoltà standard. Possibile che si debbano spendere diversi pezzi da diecimila per ritrovarsi con un gioco che dura poco più di mezz'ora (nella migliore delle ipotesi)? Conviene di più cambiare metà del prezzo del CD in gettoni e giocare nella sala giochi sotto casa.

Giancarlo "JH" Calzetta

PSX

GRAFICA	+ Ottima la definizione degli oggetti poligonali + Velocissima e d'effetto.	**90**
SONORO	+ Buone le musiche e i vari jingle +Ottimi gli effetti sonori	**90**
GIOCABILITA'	+ Sicuramente immediato - Altrettanto sicuramente caotico	**70**
LONGEVITA'	- Un quarto d'ora di gioco è troppo poco - Non c'è trippa per gatti	**40**
GLOBALE		**65**

Playstation

Actua Soccer	99.000
Total NBA	110.000
Air Combat	110.000
Extreme Sport	99.000
GoalStorm	115.000
Jumping Flash	99.000
Loaded	120.000
Mortal Kombat 3	115.000
Philosoma	110.000
Rapid Reload	99.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare
Rayman	125.000
Starblade Alpha	105.000
Tekken	129.000
Powerserve	120.000
Alien Triology	120.000
View Point	130.000
Hi-Octane	110.00
Shell Shock	120.000
Mickey Mania	110.000
NBA in the Zone	120.000
The D	130.000
Braindead 13	120.000
Resident Evil	Chiamare
Wing Commander III	125.000
Tekken II	180.000
Agile warrior	120.000
Road Rash	120.000
Need for the Speed	120.000
Magic Carpet	120.000
Iron Slam 96	150.000
The D	130.000
Johnny bazookatone	120.000

Sega Saturn

King Of The Spirits	130.000
NBA Jam T.E.	99.000
Rayman	125.000
Sega Rally	120.000
To-Shi-Den	115.000
Virtual Open Tennis	140.000
Virtua Fighter II	140.000
Thunder Hawk II	120.000
Shell Shock	120.000
Fifa 96	115.000
Hi-Octane	110.000
Street Fighter Alpha	130.000
Rise 2 - Resurrection	125.000
Cyberia	125.000
Creature Shock	Chiamare
Criticom	135.000
Dragon's Lair II	125.000
Magic Carpet	120.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare
The D	135.000
Braindead 13	140.000
Vampire Hunter	130.000
Mortal Kombat II	130.000
Panzer Dragon II	130.000
King of Fighters 95	Chiamare
Gungriffon	140.000
Lupan III	130.000
Victory Goal 96	130.000
Mysteria Lore	115.000
The D	135.000
Wipe Out	110.000
X-men	140.000

Super Nintendo

Animaniacs	79.900
Batman Forever	130.000
Bonkers	79.900
Duffy Duck	79.900
Diddy Kong Quest	145.000
Doom	140.000
Fifa 96	140.000
Great Circus Mistery	89.500
Head On Soccer	110.000
Internat. S. Star Soccer Delux	150.000
Killer Instinct	125.000
Lion King	110.000
Looney Tunes Basketball	130.000
Mortal Kombat III	150.000
NBA Live 96	145.000
NHL 96	125.000
Primal Rage	130.000
Speedy Gonzales	110.000
Super Street Fighter II	125.000
Wild Guns	120.000
Yoshy's Island	145.000
Spot Goes To Hollywood	Chiamare
Mickey Mania	79.900
Cutthroat Island	150.000
Micromachines 96	135.000
EarthWorm Jim 2	145.000
Micromachines II T.E.	135.000
SuperMario All Star	99.000

Megadrive

Alien Soldier	110.000
Asterix Power Of Gods	99.000
Batman Forever	125.000
Batman and Robin	110.000
Bonkers	89.000
Castelvania	70.000
Duffy Duck in Hollywood	115.000
Dynamite Headdy	79.000
Fifa 96	130.000
Mickey Mania	75.000
Mortal kombat 3	120.000
NBA Live 96	135.000
Ristar	90.000
Speedy Gonzales	115.000
Vector Man	125.000
X-Men 2	99.000
Desert Demolition	99.900
Earthworm Jim 2	140.000
Great Circus mistery	90.000
NBA Live 95	99.000
NHL 96	120.000
Pete Sampras 96	119.000
Samuray Showdown	80.000
Micromachines 96	125.000
Garfield	125.000
Cutthroat Island	130.000
Spot Goes to Hollywood	125.000
Izzy's Quest	130.000
The Lion King	99.000
Virtua Racing	110.000
View Point	79.000
Jungle Book	79.000
International S. Star Soccer	Chiamare
Toy Story	120.000

Game Boy

Judge Dredd	75.000
Zelda	55.000
Dyna Blaster	39.000
Fifa Soccer	64.000
Yogi Bear	60.000
Star Wars	39.000
Pinball Dream	39.000
Jungle Book	39.000
Looney Tunes	39.000
Gargoyle's	39.000
Aladin	59.000
Donkey Kong Land	70.000
Earthworm Jim	65.000
Power Ranger The Movie	55.000
Bugs Bunny II	39.000
Street Fighter II	66.000
Flinstones	39.000
Asterix	39.000
Desert Strike	55.000
Star trek II	39.000
Speedy Gonzales	55.000
True Lies	55.000
Empire Strikes back	55.000
Wario Land	65.000
Ghostbuster 2	39.000
Star Gate	39.000
Batman Forever	64.000
Turtles 3	50.000
Micro Machines	39.000
Marioland	39.000
All Star Challange	39.000
Donkey Kong	65.000
Primal Rage	70.000
Felix The Cat	39.000
Lion King	75.000
Mortal Kombat 2	55.000
Mortal Kombat III	75.000

Game Gear

Street Fighter 2	65.000
NBA Jam T.E.	70.000
Aladdin	70.000
Desert Strike	70.000
Sonic Triple Trouble	70.000
Ristar	75.000
Fatal Fury Special	70.000
Primal Rage	85.000
Mickey Mouse	55.000
Fifa Soccer	59.000
Sonic Triple Trouble	70.000
Duffy Duck In Hollywood	59.000
Fifa 96	85.000
Mortal Kombat III	85.000

VASTA GAMMA
DI CD-ROM
PER IL TUO PC
RIVISTE
SPECIALIZZATE
U.S.A. - U.K.
SPECIALIZZATI NELLA VENDITA
PER CORRISPONDENZA
IMPORTAZIONE DIRETTA
DA TUTTO IL MONDO
SI ACCETTANO
LE MAGGIORI
CARTE DI CREDITO
VENDITA RATEALE
ARRIVI SETTIMANALI
CHIAMATECI PER LE ULTIME NOVITA' ED OFFERTE
DISPONIBILI ADATTATORI UNIVERSALI
PER SONY PLAYSTATION

PlayStation

Via Gadames, 20/b - Roma - Tel. 06-860.3737r.a. Fax 06-860.2868

TUTTI I MARCHI RIPORTATI SONO DEI LEGITTIMI PROPRIETARI - I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI
STUDIO GRAFICO: Davide Bartoli - Roma - Tel. 5895183-58330909 Fax

THOR

500

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

Ehm, sì, dunque... questo Thor sarebbe un semidio caduto chissà come sulla Terra, che se ne va in giro appeso al suo martello prendendo a mazzate criminali assortiti... (dai che questa volta forse me la cavo così!).

No eh? Beh, lo ammetto, la mia cultura classico-mitologica è a livelli sub-umani, e nonostante le mie origini parzialmente nordiche, tutto quello che riesco a resuscitare dai miei neuroni assopiti è che con Thor c'entrano in qualche modo un certo Odino e un tale Loki (almeno spero). Nulla di male, comunque, visto che se c'è una persona che ha le idee più confuse delle mie in quanto a mitologie occidentali, questi è proprio l'autore medio di scenari fantasy giapponese. E guarda caso questo Thor è proprio un RPG fantasy giapponese.

Nella stragrande maggioranza di fumetti, cartoni o giochi giapponesi, lo ammetterete, è raro incontrare uno scenario fantasy che si ispiri in maniera verosimile a periodi storici medievaleggianti o a mitologie occidentali, e lo stesso vale per il gioco in questione.

Anche se, come dicevo prima, le mie conoscenze sono in certi campi sono quantomeno scarne sono sicuro che il Thor originale non se ne andava in giro vestito come Ali Babà: quindi o l'autore della sceneggiatura aveva le idee particolarmente confuse, o quella di questo gioco è proprio tutta un'altra storia. E questo ci lascia nuovamente da

IMPORT

capo, visto che l'altra cosa in cui non sono particolarmente ferrato è il giapponese, e il gioco, manuale e presentazione compresi, sono rigorosamente in lingua nipponica: ho l'impressione che i particolari della storia di Thor ci resteranno oscuri ancora per un po'.
Lo stesso comunque non vale per il gioco, che, nonostante appaia per la prima volta su Saturn, è una nostra vecchia conoscenza: è infatti già uscito in versione Megadrive (con il nome di Story of Thor) diversi mesetti addietro.
Anche se il programma è drasticamente cambiato sia graficamente che, per quanto ricordo della versione MD che ho intravisto, come avventura, la meccanica di gioco è rimasta pressoché invariata. Si tratta ancora di un RPG con una netta propensione verso l'azione.

Si perché in effetti dell'RPG, in Thor è rimasto davvero poco, tutto sommato: una barra di punti ferita, un altro indicatore per l'energia magica del personaggio, e un inventario abbastanza sintetico da cui, tra l'altro potete selezionare diverse armi. Per il resto il gioco assomiglia più a un arcade-adventure o a un gioco d'azione pura. Il nostro Thor, infatti, oltre a correre e saltare è può utilizzare le armi a disposizione (fino ad ora ne ho trovate tre: la spada di default, l'arco e una mazza) per i combattimenti, tutti rigorosamente in tempo e dimensioni reali (senza le sezioni di combattimento, insomma, tipiche di molti RPG nipponici). E non solo, ha anche a disposizione un paio di colpetti speciali, come la carica sull'avversario e la giravolta, ai confini del picchiaduro.

L'avventura è invece tipica da RPG giapponese: per qualche motivo c'è un villaggio (paese, nazione, mondo, universo?) in pericolo e sta a voi e al vostro pugnale salvarlo. Gli scenari sono i soliti: villaggi pieni di villici estremamente loquaci (quanto giapponesi) e dungeon popolati di varie schifezze, ma soprattutto di puzzle e rompicapo da risolvere con il solo aiuto della spada, di qualche incantesimo e di quanto altro troverete sulla vostra strada.

Come dicevo prima, essendo l'interazione limitata alle vostre mazzate e a qualche magia, anche gli enigmi che dovrete affrontare sono piuttosto "arcade": si

tratta di spostare qualche oggetto per saltarci sopra, colpire altri oggetti con le proprie armi o comprendere le varie possibili applicazioni degli incantesimi a propria disposizione. E' questa, probabilmente la maggiore difficoltà del gioco, visto che per ora i nemici incontrati sono fastidiosi più per l'abitudine che hanno a ricomparire ogni volta che si ritorna in una stanza, che non per la loro cattiveria, con l'eccezione di qualche mostrone che si incontra di tanto in tanto. Ad aiutarvi ci saranno invece, nascosti in bauli e cespugli apparentemente irraggiungibili, ci saranno invece nuove armi, incantesimi, pergamene e bonus di diverso effetto, prevalentemente energia magica e vitalità (anche questi ultimi, come i nemici ricompaiono ogni volta che si entra nella stanza)
Tornando alle difficoltà del gioco, anche se si tratta di un RPG particolarmente arcade, i personaggi sono estremamente logorroici, parlano parecchio e, ovviamente,

essendo il gioco giapponese molti indizi vanno perduti: in questo modo è abbastanza facile bloccarsi in un certo punto, magari semplicemente perché non sapete che dovete andare a parlare con una certa persona. Siete in-

somma avvisati: ho avete una discreta esperienza in RPG giapponesi (nel qual caso non dovreste avere la minima difficoltà), o siete dotati di buona pazienza, o vi conviene attendere (si spera) l'uscita di una versione inglese del gioco.
E l'attesa conviene, visto che graficamente il gioco è ottimo, e Thor sembra curato sotto diversi punti di vista, non ultime le musiche, che sono state affidate a Yuzo Koshiro (lo stesso di Actraiser, se non erro), che a me non piace particolarmente (le sue colonne sonore sono tutte un po' troppo simili tra loro) ma molti non sembrano essere del mio stesso parere...

Stefano Giorgi

SATURN	
GRAFICA +Buone le animazioni di Thor. +Gli RPG a 32 bit sono un'altra cosa...	89
SONORO +Passabili gli effetti. -Le musiche non si sentono quasi.	84
GIOCABILITA' +Immediato, ma anche intrigante. +Il personaggio si controlla bene.	88
LONGEVITA' +Sembra bello vasto. -Peccato per il giapponese...	81
SEGA	83

GAME STORE FIRENZE - Viale M. Fanti, 1D/r. - Tel. e Fax 0

Game Store
è
SONY PLAYSTATION
center

PlayStation

GAME S

KONAMI®

ESCLUSIVISTI KONAMI
PER LA TOSCANA

GAME STORE PISTOIA - Via Dalmazia, 424 - Tel. 0573/90

055/572824 SI EFFETTUA SERVIZIO RIVENDITORI

3277 VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

JUMPING FLASH! 2

92

GIOCATORI:	1
LIVELLI:	6
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	1

Con la sola imposizione delle mani posso ungervi Jumping Flash 1 e Jumping Flash 2...

Evviva il mago Oronzo! E anche tutti gli altri, ovviamente: volenti o nolenti Mai Dire Go! ha segnato un'epoca, e anche qui in redazione ha lasciato le sue belle tracce (ne parlava Alex giusto il mese scorso). A proposito, e scusate per la parentesi televisiva, provate a dare un'occhiata a "Hollywood Party", su Raitre; anche quello non è niente male,

almeno a me fa ribaltare dalle ghignate... va beh, adesso lasciamo da parte questi futili argomenti e passiamo a parlare di cose serie: è uscito Jumping Flash 2! E io ci sto scrivendo la recensione!!! Yuppiii!!! Alè, vai così!!!... no, non sono impazzito ragazzi, il fatto è, vedete, che quasi un anno fa il sottoscritto approdava alla redazione di Console Mania in cerca di lavoro, ma soprattutto di denaro (il primo è arrivato, e anche in dosi massicce, il secondo lo sto ancora aspettando... ma questa è un'altra storia); ricordo perfettamente che, fra le primissime recensioni che Alex mi affidò, spiccava nientemeno che il primo episodio di Jumping Flash, e ritrovarmi oggi a scrivere un articolo sul suo seguito è per me un grande traguardo: chissà, se sono riuscito a non farmi cacciare fino a

IMPORT

adesso qualche speranza per i prossimi due-tre giorni la posso ancora conservare, magari riesco a tirare addirittura la fine del mese! Ah, sarebbe davvero un sogno; dopotutto, per essere "un tizio che probabilmente non ha mai visto un videogioco in vita sua" (chi ha orecchie per intendere...), non mi posso lamentare. E adesso cominciamo sul serio, và, che di mio ho detto anche troppo. Allora, Jumping Flash 2 è, come già avrete capito, il sequel di un altro gioco, che guarda caso si intitolava Jumping Flash; questo titolozzo, ai tempi della sua comparsa, suscitò non poca curiosità per la sua struttura, assolutamente originale: si trattava di un platform in prima persona, che permetteva una libertà di movimento pressoché assoluta all'interno di ambienti tridimensionali, realizzati, manco a dirlo, in grafica poligonale. A bordo di un Robbit (traduzione italiana: roboniglio), bisognava zompare da una piattaforma all'altra nei vari stage del gioco, recuperare delle carotone e avviarsi all'uscita del quadro. Le maggiori difficoltà erano rappresentate dal costante pericolo di cadere fuori dal "mondo" su cui si girovagava, e dai giganteschi mostri di fine livello, davvero impressionanti. Il motivo di tanta fatica? Liberare le zone su cui si svolgeva l'azione dal dominio di Baron Aloha, che le aveva letteralmente strappate dalla faccia del pianeta Terra facendone tanti simpatici isolotti spaziali. Inutile dirlo, la prima missione riesce perfettamente al nostro Robbit, che riporta la situazione alla normalità, mettendo in fuga il malvagio barone hawaiano e facendo tutti felici e contenti, almeno finché (e qui comincia il secondo episodio)... Baron Aloha, tornato sul suo mondo tropicale, viene attaccato dal terribile Capitano Suzuki! Questo essere mostruoso, una specie di ominide con la testa ovale, riserva alla dimora del primo cattivone il medesimo trattamento che il barone stesso aveva tentato di portare a termine sul nostro amato pianeta, prelevando parti di "mondo" e tentando di fuggire col bottino di guerra. Ecco allora che, da buona sentinella spaziale, Robbit viene richiamato in servizio per andare a soccorrere il suo ex-nemico, e ancora una volta l'avventura ha inizio.

Attraverso sei livelli (il doppio rispetto a JF1), divisi in tre stage ciascuno, il piccolo roboniglio deve andare a ripescare i muu-muu, che sarebbero i "dipendenti" di Baron Aloha, rimasti imprigionati

nei territori rubati da Capitao Suzuki. Allo stesso tempo, Robbit può recuperare diversi bonus nascosti qua e là o custoditi dai mostriciattoli che infestano i vari territori, facendo fuori gli sgorbi a colpi di laser oppure saltandogli in testa, per farli esplodere. Per spostarsi il nostro eroe può camminare sul terreno o, molto meglio, compiere dei portentosi balzi -fino a tre consecutivi-, per raggiungere le piattaforme più alte e accattarsi l'accattabile: bombe simili a fuochi d'artificio, ricariche energetiche, vite, blocca-mostri, invulnerabilità ecc., oltre che la solita marea di monetine (non servono a niente, ma fanno un bel rumore quando le prendete). Il "campo d'azione" dei saltoni di Robbit può variare secondo la vostra bravura nel manovrarlo in volo, dovrete cioè essere in grado di sfruttare tutta la spinta di un salto prima di effettuarne un altro, una volta che sarete a mezz'aria... anche perché in caso contrario potreste precipitare al di fuori dell'isolotto su cui vi trovate; non tutte le costruzioni infatti si elevano esattamente sopra alla "terraferma", anzi, moltissime sono sospese all'esterno dei poco ospitali mondi su cui dovrete agire. Fortunatamente, mentre è in aria Robbit gira il suo testone verso il basso, sarete così in grado di capire esattamente dove state per atterrare. Ogni due stage incontrerete poi i classici boss finali, che pur non essendo invincibili le prime volte potranno darvi qualche problema: uno squalo meccanico, un samurai in armatura, un bel ragnone, una pianta carnivora, due pagliacci assassini e, infine, il terribile Capitao Suzuki in persona tenteranno di brasarvi i circuiti integrati, e a volte ci riusciranno anche, essendo circa venti volte più grandi di voi; tentate di arrivare in questi schermi sempre con qualche bomba a disposizione, è un con(s)iglio spassionato, e passate sempre dai quadri bonus, che se completati vi faranno vincere una vita. Le ambientazioni che fanno da sfondo alla vostra avventura, sempre varie e coloratissime, comprendono paesaggi desertici e vere e proprie oasi, zone industriali e castelli feudali, luna park e spazio profondo: in ognùno di questi stravaganti posti vi troverete ad eseguire le acrobazie più assurde, sfruttando cetacei svolazzanti a mezz'aria, catapulte, montagne russe e teleferiche nonché dei micidiali "trampolini", che vi spediranno da una parte all'alta della zona, col rischio di sbattervi giù dall'isolotto.

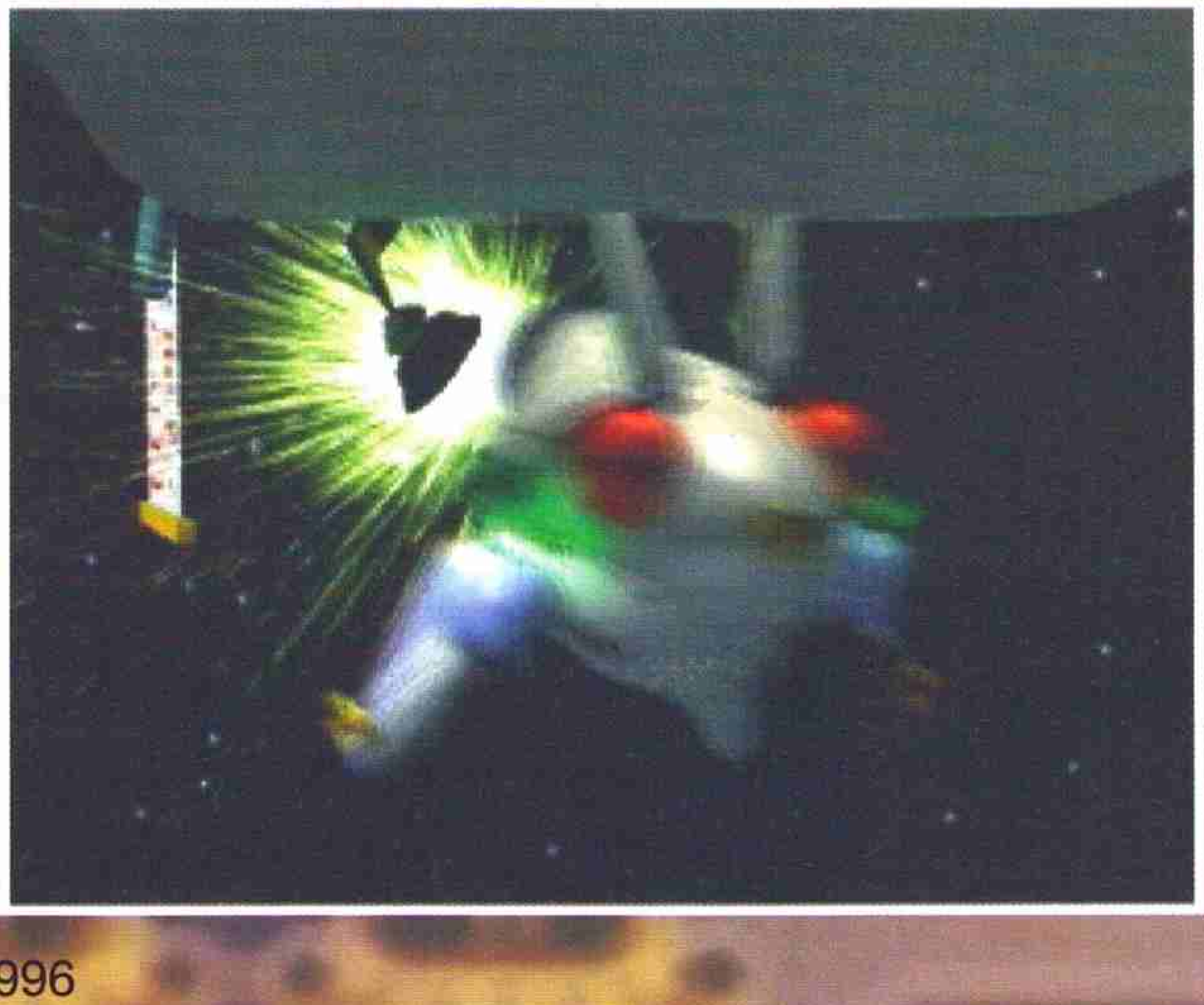
Non mancano, come in Jumping Flash 1, una serie di quadri-dungeon, e anche le parti subacque sono presenti in abbondanza; in più, qui troviamo anche qualche

TMB

Il primo era assolutamente galattico, il secondo è ancora meglio. Sono sempre stato un fan di JF, secondo me il platform game più geniale e divertente di questi ultimi anni. Originale all'inverosimile, tecnicamente impeccabile con dei tocchi di classe veramente grandi: l'effetto immersione quando si finisce sott'acqua, la pioggia e l'incredibile cura nei dettagli sono solo alcuni dei particolari che rendono questo titolo unico.

La sensazione di vertigine è assolutamente qualcosa che va provata per crederci. Ci sono punti in cui ci si sente davvero male per l'altezza, soprattutto se state giocando su un televisore bello grande. Bellissimo, quasi da oscar.

passaggio nascosto, cosa che prima non era presente. Anche dal lato tecnico, Jumping Flash 2 mostra un certo miglioramento rispetto al suo predecessore; a parte il numero dei livelli, praticamente duplicato, il motore grafico che gestisce i rapidi spostamenti di Robbit non fa una grinza, sfruttando alla grande l'effetto nebbia, che non lascia intravedere il minimo segno del famigerato "clipping". Lo stile di disegno dei personaggi è rimasto quello un po' stilizzato delle origini, ma è innegabile che di particolari aggiunti ce ne siano parecchi: basta notare la trasparenza dell'acqua nei livelli sommersi, per rendersi conto dei passi avanti fatti da un annetto a questa parte. Sempre presenti, poi, gli stupidissimi filmati di intermezzo, che poco alla volta mostreranno come Capitao Suzuki sia dalla parte di Baron Aloha, e insieme stiano tentando di eliminare Robbit una volta per tutte. La parte sonora è anch'essa decisamente azzeccata, anche se molto simile a quella di JF1 (comunque stupenda), con effetti e musiche in pieno stile cartoonistico. In quanto a giocabilità la situazione è invece decisamente cambiata, i salti (momento critico in JF1) riescono molto più facilmente, e in generale il controllo del personaggio ha subito tutta una serie di ritocchi che permettono di padroneggiare la situazione fin da subito. E la longevità? Beh, qui si davvero si esagera! Dovete sapere che la Sony ha avuto un paio di idee geniali per invogliare i videogiocatori all'acquisto di questa sua ultima fatica, e cioè: 1) Beh, la prima sorpresa la si ha subito, quando si scopre che Jumping Flash 2 è stato commercializzato in una confezione regalo, che contiene anche il primo episodio della serie; fatti i debiti conti l'acquisto conviene soprattutto a chi non ha nessuno dei due, perché alla fin fine anche JF1 ancora oggi è bellino. 2) Finito il gioco si potrà accedere, come premio, alle modalità extra e super. Nella prima, tutti i mondi verranno riproposti con diversi cambiamenti a livello di colore e di disposizione delle piattaforme, mentre nella seconda sarà possibile rifarsi tutto il percorso con sei mega saltoni a disposizione e la corsa, abilità che trasformano Robbit in una vera e propria macchina da guerra. Peccato solo che, anche nel caso di Jumping Flash 2, i diciotto livelli da esplorare non siano poi tantissimi, e la durata reale del tutto non superi l'ora e mezza, specialmente se già si sapeva come destreggiarsi col primo episodio... anche se tutto il resto è realizzato in maniera impeccabile, diciamolo pure. Alla fine vale quindi il discorso fatto per Panzer Dragoon 1 e 2 della Sega, che in quanto a livello visivo sono splendidi, ma durano davvero poco; certo, Jumping Flash è tutt'altra cosa in quanto a libertà negli spostamenti, e prima di mettere via il cd vi sarete fatti tutte le strade possibili e immaginabili per finirlo, senza contare l'opzione Time Attack (il più veloce, vince)... quindi non pensateci su due volte, e accattatev'illo!



Emanuele "Mr. Tao" Fiorillo

PLAYSTATION

GRAFICA + fluido, chiaro, veloce + belli gli ambienti in 3D	**93**
SONORO + effetti fumettosi + musiche adatte	**91**
GIOCABILITÀ + migliore del primo episodio + immediata	**92**
LONGEVITÀ - non proprio lunghissimo + due giochi nella confezione	**90**
SONY	**92**

Db-Line

PARLI INTERNET?
www.dbline.it

VENDITA DIRETTA PLAYSTATION / SATURN DALLE ORE 9:30 ALLE ORE 23:00.

CONSOLE PLAYSTATION + 2 JOYPAD + 1 MEMORY CARD + 1 GIOCO **L.799.000**

VOLANTE + PEDALIERA L. 159.000

OPERAZIONE EUROPEI

IL GIORNO DOPO OGNI PARTITA DELL'ITALIA, SE AVRA' VINTO, TELEFONA IN DB-LINE, AVRAI DIRITTO A UNO SCONTO DEL **10%** SU TUTTI I GIOCHI

(PROMOZIONE NON CUMULABILE CON ALTRE IN CORSO)

ALIEN TRILOGY L. 99.000

ACTUA SOCCER	L.	99.900	STARBLADE ALPHA	L.	109.000
ADIDAS POWER SOCCER	L.	109.000	STREET FIGHTER THE MOVIE	L.	89.000
ALONE IN THE DARK 2	L.	109.000	STRIKER 96	L.	99.000
CYBERIA	L.	109.000	TEKKEN	L.	99.000
DESCENT	L.	109.000	THEME PARK	L.	114.900
FIFA SOCCER 96	L.	119.900	THUNDERHAWK 2	L.	109.000
HI OCTANE	L.	109.000	TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE	L.	99.000
JOHNNY BAZOOKATONE	L.	99.000	TOSHINDEN	L.	99.900
LOADED	L.	119.900	TOTAL NBA 96	L.	109.000
LONE SOLDIER	L.	109.000	TWISTED METAL	L.	109.000
MAGIC CARPET	L.	119.000	WAR HAWK	L.	109.900
MORTAL KOMBAT 3	L.	119.900	WING COMMANDER 3	L.	119.000
NBA TOURNAMENT EDIT.	L.	79.000	WIPE OUT	L.	99.000
NEED FOR SPEED	L.	119.000	WORLD CUP GOLF	L.	99.000
PGA TOUR GOLF 96	L.	119.900	WORMS	L.	109.900
POWER SERVE TENNIS	L.	109.000	ZERO DIVIDE	L.	109.000
RAY MAN	L.	109.900	JOYPAD CONTROLLER	L.	59.000
RIDGE RACER	L.	109.900	JOYPAD COMMANDER	L.	49.000
RIDGE RACER REVOLUTION	L.	109.000	MEMORY CARD	L.	49.000
SCHOCKWAVE	L.	119.000	CAVO SCARP PSX	L.	49.000
SHELLSHOCK	L.	109.000			

SEGA SATURN

CONSOLE SEGA SATURN L.699.000

MORTAL KOMBAT 2 L. 109.000

ALIEN TRILOGY	L.	109.000	SEGA RALLY	L.	124.000
CYBER SPEEDWAY	L.	109.000	SHINOBY X	L.	109.000
CYBERIA	L.	109.000	STREET FIGHTER THE MOVIE	L.	89.000
"D"	L.	119.000	THUNDERHAWK 2	L.	109.000
FIFA SOCCER 96	L.	119.000	VIRTUA COP	L.	129.000
HANG ON	L.	109.000	VIRTUA RACING	L.	109.900
HEBEREKE'S POPOITTO	L.	99.000	WING ARMS	L.	109.000
MAGIC CARPET	L.	119.000	WORLD CUP GOLF	L.	99.000
PANZER DRAGOON	L.	99.000	WORMS	L.	114.000
RAY MAN	L.	109.900	ADATTATORE UNIVERSALE	L.	69.000
			JOYPAD EXPLORER	L.	49.000

PER OGNI ACQUISTO AVRAI DIRITTO A UN

BUONO DI LIT. 10.000

DA UTILIZZARE NEGLI ORDINI SUCCESSIVI!

PREZZI IVA INCLUSA. TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGITTIMI AVENTI DIRITTO.

TUTTI I GIOCHI SONO IN VERSIONE EUROPEA.

SU INTERNET IL CATALOGO COMPLETO CON TUTTI I PRODOTTI DISPONIBILI ED I NUOVI ARRIVI!

Db-Line

DB-LINE srl - V.LE RIMEMBRANZE 26/C - 21024 BIANDRONNO (VA)
TEL. 0332/768000 - FAX 0332/767244 - 768066
VOXonFAX 0332/767360 - bbs: 0332/767383 - e-mail: info@dbline.it - www.dbline.it

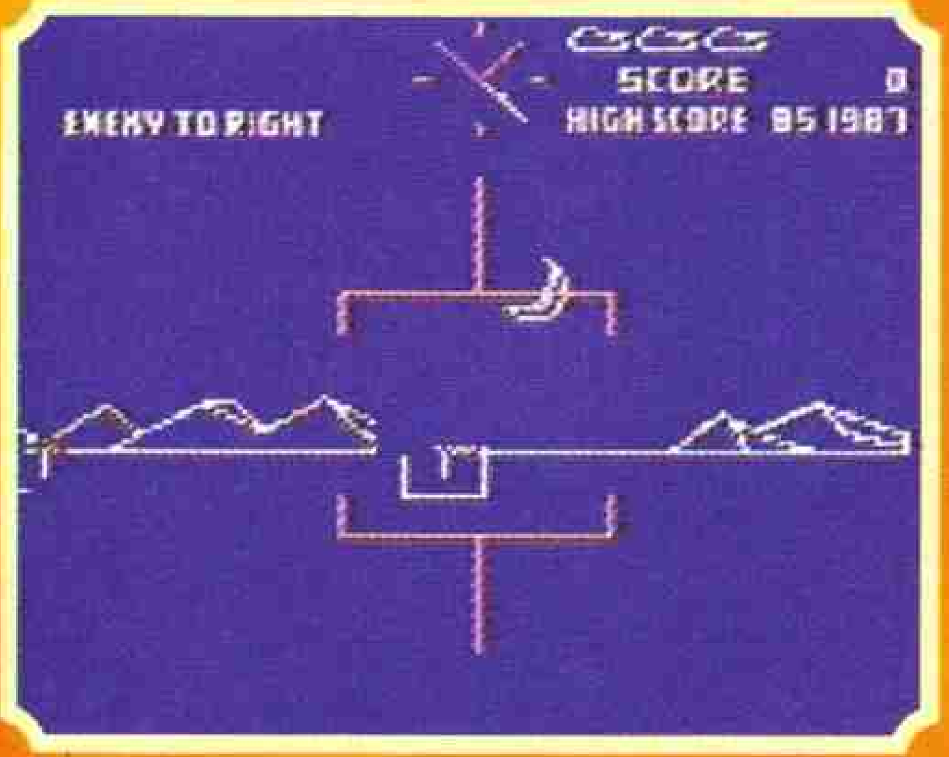
SUPER

BREAKOUT/BATTLEZONE

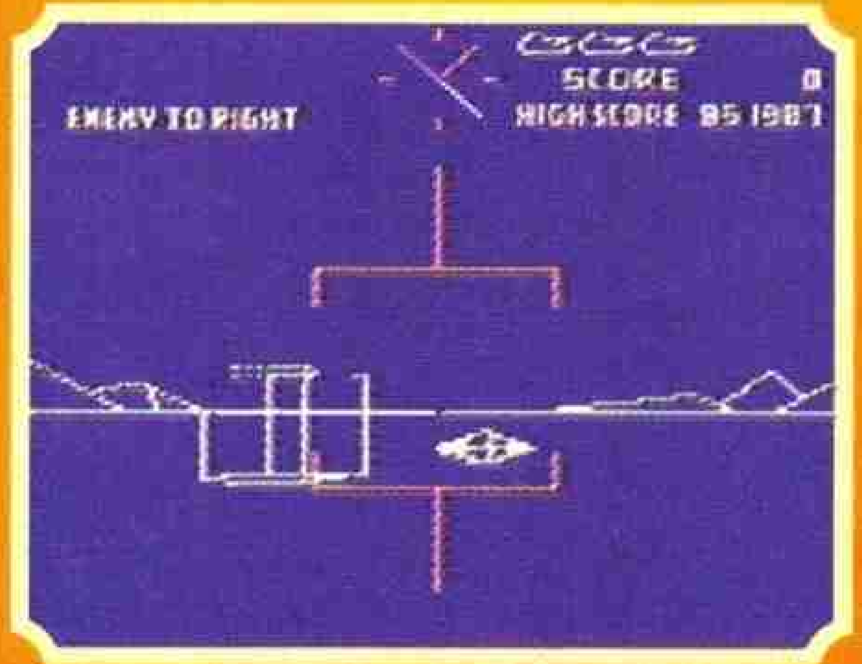
84

GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	1

Oh cavolo, la Juve ha vinto la Coppa dei Campioni, e ora chi lo sopporta Mao con tutti suoi cori e le sue citazioni sullo squadrone... In ogni modo, Bianconeri sempre i migliori: forza Udinese!



Sono davvero emozionato, ma ti rendi conto che uno dei due giochi contenuti in questa mini-compilation ha fatto in modo di darmi la possibilità di scrivere su un computer? Essì, perché se non fosse stato per Breakout, oggi, chissà in che stato ci troveremmo (Svizzera? San Marino?); beh probabilmente saremmo ancora a fare i conti su gingilloni delle dimensioni di un campo di calcio. OK, forse è meglio che mi spieghi, che altrimenti come al solito vengo preso per flashato: devi sapere che nel lontano aprile del 1976, un giovanissimo ragazzino di nome Steve Jobs si mise in testa di inventare un video gioco; allora eravamo ancora ai primordi dell'intrattenimento videoludico, dopotutto erano passati solo quattro anni dall'uscita di Pong (non proprio il primo coin-op, ma quasi) e in quel periodo il progresso informatico non aveva andamenti così frenetici. Insomma,

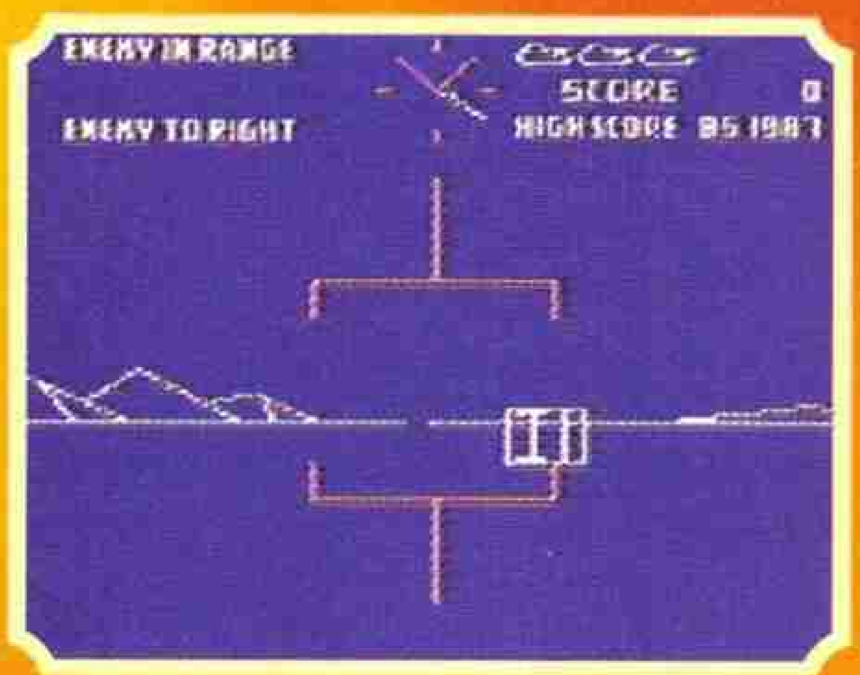


questo benedetto americanuzzo creò appunto Breakout, un simpatico passatempo che consisteva nel dover abbattere, mediante l'utilizzo di una barretta e di una pallina (in realtà un quadratino formato da un pixel), delle mattonelle nella parte superiore dello schermo. Ebbene questo semplice passatempo, fece guadagnare un bel gruzzolo a quel genietto di Steve, al punto che fondò una società con grandi ambizioni, la Apple.

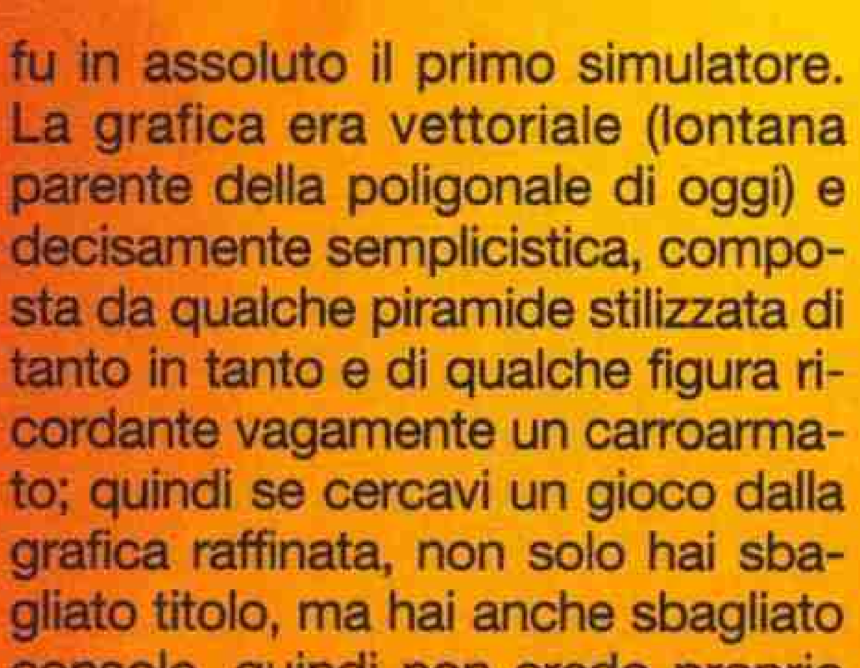
Beh, come si dice in questi casi, il resto è storia, ma in effetti è singolare pensare a come un semplicissimo video game abbia potuto così sensibilmente decretare le sorti dei computer attuali... sono davvero commosso.

Ad ogni modo tutti i possessori di Game Boy, da oggi, potranno rivivere la storia, cimentandosi in uno dei giochi che maggiormente ha sfornato cloni (di cui alcuni molto riusciti, Arkanoid in primis), e che reputo ancora oggi come uno dei titoli più divertenti mai prodotti (forse perché non ci vuole molta materia grigia per capire come funziona). In sostanza, il gioco personalmente mi piace anche se non fa sfoggio di texture mapping o digitalizzazioni, cosa che effettivamente su un Game Boy sarebbe difficilotto vedere; è stato per me un mito (anche se ero ancora troppo piccolo per giocarci quando venne prodotto... avevo meno di un anno) e continua ad esserlo.

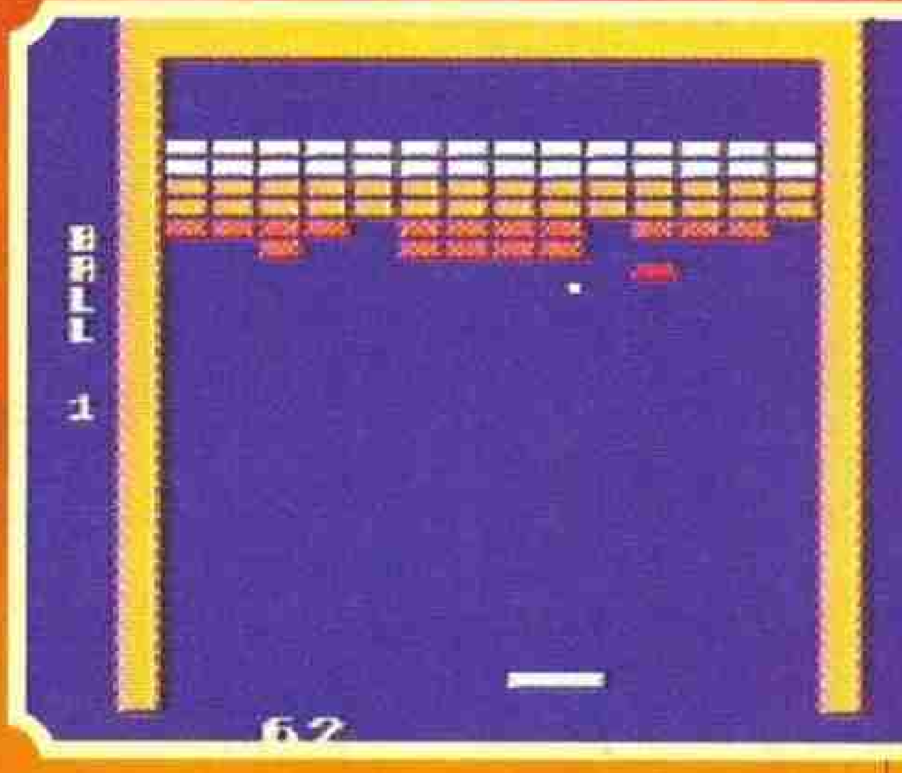
Se comunque Breakout ha fatto la storia, non si può certo sottovaluta-



re BattleZone, il secondo gioco contenuto nella piccola cartuccina di questa minuscola consolina della Nintendo. Battlezone, infatti, prodotto o all'inizio degli anni ottanta o alla fine dei settanta (non mi ricordo più, abbi un po' di pietà) dall'Atari,



fu in assoluto il primo simulatore. La grafica era vettoriale (lontana parente della poligonale di oggi) e decisamente semplicistica, composta da qualche piramide stilizzata di tanto in tanto e di qualche figura ricordante vagamente un carroarmato; quindi se cercavi un gioco dalla grafica raffinata, non solo hai sbagliato titolo, ma hai anche sbagliato console, quindi non credo proprio che ti formalizzerai se ti dico che ti ci vorrà qualche istante prima di capire a cosa stai sparando. Se proprio vogliamo essere sinceri, però, non si può dire niente ai programmatori che hanno fatto la conversione: dopotutto il gioco (per quanto possa ricordarmi da alcune foto viste non so quanto tempo fa), non è minimamente cambiato, compreso lo scrolling sfarfallante (è davvero facile ricordarsi l'aggiornamento sfarfallante guardando delle



vecchie foto, sì) e il radar decisamente semplicistico, ma funzionale. Lo scopo è di sparare come degli ossessi a dei cingolati che a loro volta ti sparano.. semplice no? Sì, in effetti è semplice, dopotutto se non sbaglio questo gioco venne preso in considerazione dall'esercito americano per addestrare i propri carristi, quindi semplice doveva esserlo per forza.

In definitiva Super Breakout è davvero un gran bel giocone, perfetto da tirar fuori quando si fanno dei viaggi in treno o cose del genere.

Battlezone, invece, potrebbe lasciare eccessivamente perplessi gli amanti della grafica moderna, ma credo che se si passa quella barriera che spinge a fare commenti sarcastici sull'aspetto tecnico del prodotto, il divertimento sarà assicurato.

Raffaele Sogni

GAME BOY	
GRAFICA + Ti fa vedere cosa stai facendo.	80
SONORO + Ti fa sentire cosa stai facendo.	80
GIOCABILITA + Se li hanno convertiti... ci sarà un motivo.	89
LONGEVITA + Due giochi in uno.	89
SOLID/BLACK PEARL	84

83

GIOCATORI	1
LIVELLI	4
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Disney's POCAHONTAS

Una volta si giocava ai cow-boy... adesso i bambini furbi giocano a Pocahontas!

Ci hanno distrutto un mito. Tutti coloro che hanno almeno vent'anni - e forse anche qualcuno dei più giovani - hanno visto scomparire, morire lentamente uno dei più grandi miti dell'infanzia del nostro secolo: i cow-boy. In un mondo di incertezze e ambiguità, dove non si riesce mai a capire cosa è veramente giusto e cosa è sbagliato, i cow-boy rappresentavano un punto di riferimento intramontabile. I cow-boy - John Wayne e tutta la compagnia - erano gli eroi, i buoni, coloro che stavano dalla parte del giusto. Non c'era niente di più assoluto e innegabile come la "bontà" dei cow-boy. Soltanto grazie a loro i poveri coloni potevano sopravvivere agli attacchi degli spietati e selvaggi indiani, i cattivi per antonomasia. Insomma, neppure Moorcock in Stormbringer (mi dispiace per quanti non lo conoscono) è riuscito a dare vita a una divisione così netta e definitiva del bene e del male.

Poi, il mito è crollato. Qualcuno ha iniziato a insinuare il dubbio che i cow-boy potessero non essere esattamente degli stinchi di santo (ma chi? John Wayne? Ma state

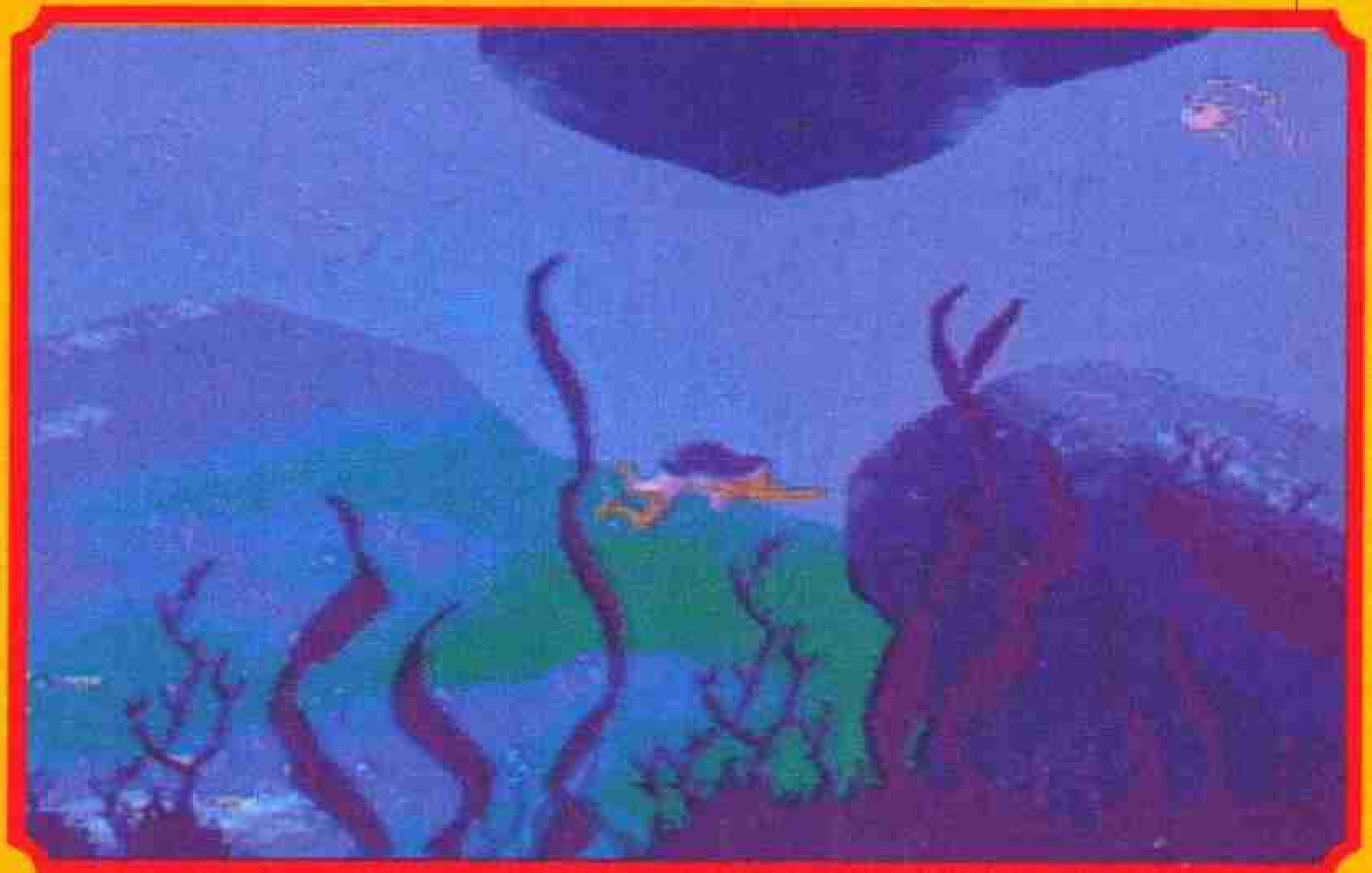
scherzando?). Forse anche loro avevano qualche piccola colpa, forse non erano soltanto gli indiani a provocare stragi ingiustificate. All'inizio si è trattato di un semplice sentore diffuso, del sorgere di qualche dubbio sull'integrità morale dei cosiddetti visi pallidi. Era l'inizio della fine: nel giro di pochi anni si è capito che i cow-boy non soltanto avevano perso per sempre il loro status di eroi senza macchia, ma stavano per divenire i cattivi della storia, mentre il posto di buoni sarebbe stato destinato a divenire appannaggio degli indiani.

Come effettivamente siano andate le cose, da un punto di vista storico, ormai lo sappiamo tutti: i bianchi sono sbarcati nel Nuovo Mondo, hanno visto che era pieno di ogni ricchezza e hanno deciso di metterci su le mani. Che poi quelle terre avessero già dei proprietari, be', poco importa; è stato sufficiente tacciare i vecchi "inquilini" di essere selvaggi assetati di sangue per potersi dedicare, in tutta coscienza, a stragi inenarrabili. Ma, al di là di qualsiasi elemento storico, immaginate lo shock di scoprire che gli eroi della propria infanzia erano in realtà degli assassini ignoranti e senza scrupoli, mentre i tanto odiati musi rossi erano effettivamente dalla parte della ragione. Insomma, per anni abbiamo fatto finta di essere le persone sbagliate. Anche i miti infantili non sono più quelli di una volta...

Comunque, i bambini di tutto il mondo non sono stati ovviamente gli unici a essere folgorati da questa inversione di tendenza: cinema, fumetti, romanzi... l'intera produzione dedicata all'epoca doveva essere rivista secondo una nuova chiave di lettura. Ecco dunque sorgere Balla coi Lupi, il grande successo di Kevin Costner, e tutti i relativi cloni, più o meno validi, insieme a libri, fumetti e persino associazioni. In realtà in Italia, così come in molti altri paesi, la presa di coscienza di questi nuovi ruoli era già avvenuta da molti anni quando, infine, anche gli americani hanno deciso di accettare l'ormai innegabile verità riguardo i loro stessi progenitori.

Comunque, in mezzo a tanta produzione dedicata al nuovo mito degli indiani, la Walt Disney non poteva farsi scappare l'occasione di dare vita a una favola moderna: quella di Pocahontas.

Il film, ovviamente animato, ha riempito le sale cinematografiche lo scorso Natale, con un



successo come al solito mostruoso, e non era pensabile che una simile licenza potesse passare indisturbata nel dimenticatoio senza prima avere dato vita ad almeno un videogioco, cosa che puntualmente è avvenuta.
La storia del gioco è, allo stesso tempo, quella di una crescita interiore della protagonista, Pocahontas appunto, e quella dell'incontro tra due diverse civiltà, completamente aliene l'una per l'altra e destinate a scontrarsi in una guerra senza tregua. Inizialmente Pocahontas è l'unico personaggio umano del gioco, o quasi. Il giocatore si trova a vivere l'esplorazione della natura da parte della giovane indiana, che in questo modo potrà apprendere i segreti della vita direttamente dagli animali e dagli spiriti della foresta. In termini pratici, questa esplorazione si traduce nell'affrontare e superare una serie di ostacoli, di difficoltà crescente, dopo ognuno dei quali la protagonista acquisisce una nuova abilità, legata agli animali che ha aiutato nella propria impresa; per esempio, aiutando un cerbiatto Pocahontas apprende dal suo spirito l'abilità di correre, mentre dallo scoiattolo quella di arrampicarsi. In pratica, tutta questa pri-

MA

Pocahontas è stato sicuramente sviluppato e congegnato da qualcuno che odiava la colonna sonora del film: questo vi sarà evidente dopo cinque o sei minuti di gioco, perché a quel punto la odierete anche voi. Il Megadrive che trilla festante e mieloso le note del pezzo in questione risulta infatti una delle peggiori esperienze auditive che mente umana possa ricordare. A parte questo, Pocahontas è un buon gioco dalla struttura abbastanza varia, dall'aspetto eccellente e probabilmente dal richiamo altrettanto buono, essendo legato a un film che come al solito ha ramazzato i suoi bravi incassi al botteghino. L'atmosfera della pellicola originale viene mantenuta grazie alla grafica statica notevole e alle animazioni praticamente perfette (e non è che ci volesse molto a prevederlo, visto chi ci ha lavorato). A parte questo, Pocahontas non dovrebbe fare assolutamente notizia, essendo un gioco "medio": cambiate l'involucro e avrete un titolo come molti altri.

ma fase rappresenta una sorta di palestra, dove Pocahontas (e quindi il giocatore) può allenarsi per affrontare le difficoltà che la attendono. Fin dall'inizio, comunque, la giovane indiana sarà accompagnata dal suo fedele amico, un simpatico procione. Il giocatore può utilizzare i personaggi a turno, servendosi delle abilità di entrambi per superare ogni avversità. In questa prima fase, inoltre, si inizieranno a intravedere i temibili bianchi e alcuni personaggi fondamentali, tra i quali il padre della protagonista, capo villaggio degli indiani.
Una volta concluse le "presentazioni" e apprese tutte le abilità degli animali, l'avventura vera e propria può avere finalmente inizio. Il meccanismo di gioco rimane anche in questa sezione invariato, con Pocahontas che deve superare gli ostacoli della natura e impararne i segreti. Il principale elemento di questa prima fase, comunque, è l'introduzione del personaggio più importante dopo la protagonista: John Smith, il bell'avventuriero bianco che è giunto da oltre il Grande Mare insieme agli altri visi pallidi. Si tratta di un uomo buono, con il quale Pocahontas potrà dividere i propri segreti, ma i suoi compagni sono di ben altra indole. Ed effettivamente, nei due seguenti livelli, la nostra giovane indiana dovrà riuscire a salvare sia il proprio popolo dall'avidità dei conquistatori, che il giovane John dall'ira vendicatrice degli stessi indiani; insomma, una giornata piuttosto movimentata.
Cosa dire di questo gioco? Fondamentalmente che è un gioco Disney, e si vede. Al di là di qualsiasi giudizio di carattere personale, sia la grafica che lo stesso spirito del gioco sono profondamente disneyane, del tutto simili a quelli dei titoli già in commercio. Per coloro che non dovessero ancora avere esperienza in materia, comunque, possiamo dire che la grafica del gioco è indubbiamente di buon livello, in particolare per quanto riguarda la qualità delle animazioni dei personaggi (soprattutto gli animali, inconfondibilmente Disney). Ovviamente l'alto standard qualitativo è presente anche per quanto riguarda il sonoro, che ripropone la musica del film (anche se, dopo i primi dieci minuti, inizia a essere insopportabile). Per quanto concerne invece lo spirito del gioco, Pocahontas è un platform tendenzialmente poco violento (gli animali della foresta, una volta tanto, non sfoggiano spropositate mitragliatrici a canne rotanti), nel quale è necessario risolvere i "puzzle" che vengono proposti nel corso del gioco. Ovviamente si tratta di prove inizialmente molto facili e, quindi, via via sempre più complesse e difficili. In ogni caso, il cervello non è l'unica cosa che serve per andare avanti nel gioco, anzi... l'interfaccia, pur discreta, porta ogni tanto a situazioni irritanti, con il personaggio che continua a sbagliare determinate azioni. Le ripercussioni di questi errori non portano perdite di vite, almeno non nella maggior parte dei casi, ma soltanto frustranti perdite di tempo (il peggio è quando si torna al punto di partenza per un tasto premuto male...).
In definitiva, Pocahontas è un platform ben fatto e simpatico, che però non ha niente di nuovo o spettacolare da offrire. Se comunque avete una passione per il film, può essere un buon acquisto.

Andrea Fattori

TMB: **Il film non l'ho visto, ma se assomiglia in qualche modo al gioco sono contento di non essere andato al cinema. Non che sia orribile, ma mi sono proprio stufato dei giochi Disney: sono tutti ugualmente noiosi e non di rado frustranti. Potrebbe comunque piacere agli amanti dei platform (per un po' mi sono divertito anch'io, ma non è durata molto), che comunque non devono aspettarsi chissà quale capolavoro.**

MEGA DRIVE	
GRAFICA + buoni fondali + ottimi sprite	89
SONORO + ben fatto - ma ripetitivo	85
GIOCABILITÀ + abbastanza immediato - ogni tanto irritante	82
LONGEVITÀ + abbastanza vario - poco dinamico	80
DISNEY INTERACTIVE	83

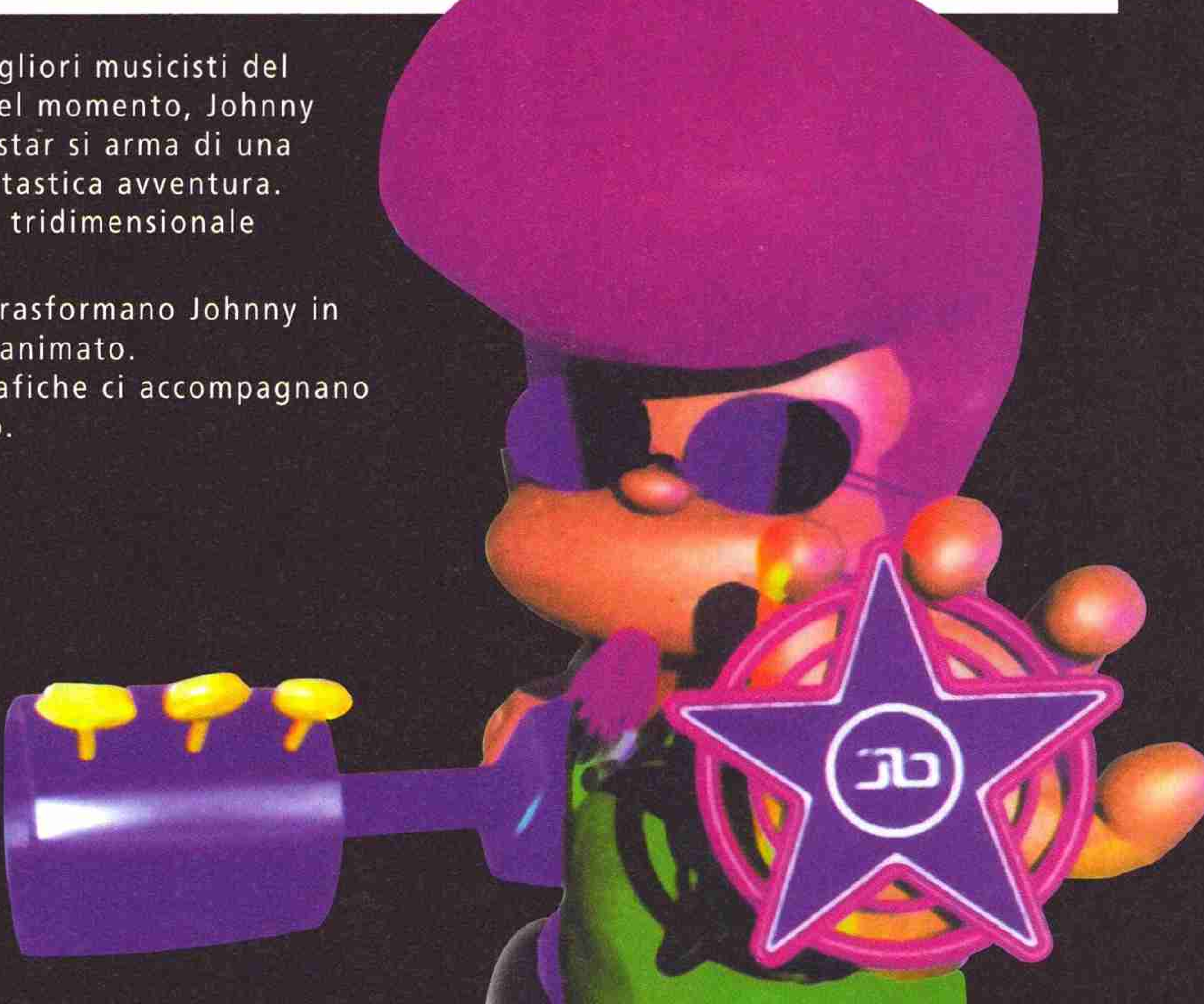
E' SOLO ROCK 'N' ROLL
... ma val la pena mettersi in gioco!

JOHNNY BAZOOKATONE

Nel 2050 L Diablo rapisce tutti i migliori musicisti del mondo e sottrae alla famosa star del momento, Johnny Bazookatone, la chitarra Anita. La star si arma di una chitarra-bazooka e parte per la fantastica avventura. Un eroe iperattivo, con personalità tridimensionale e look gellato.

- Migliaia di sequenze animate trasformano Johnny in un unico e irripetibile cartone animato.
- Coinvolgenti scene cinematografiche ci accompagnano nel viaggio attraverso l'inferno.

US GOLD



CD.Rom
SEGA SATURN
PLAYSTATION SONY
CD.Rom REQUISITI TECNICI:
486 DX2/66 Mhz (Pentium consigliato), 8 Mb RAM, 640K BASE MEMORY, DOS 6.0, SCHEDA GRAFICA LOCAL BUS, VGA, SOUND, SCHEDA AUDIO SOUNDBLASTER E 100% COMPATIBILI, CD A DOPPIA VELOCITÀ, TASTIERA, MANUALE MULTILINGUE, INCLUSO ITALIANO

PLAYSTATION & SATURN
£ 119.900
CD.Rom
£ 99.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

IMPORT

CHORO-Q

87

GIOCATORI:	1-2
LIVELLI:	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ:	1

Può una cinquecento andare più veloce di una Porsche? E un camion della spazzatura è in grado di far mangiare la polvere a una Lancia Stratos? Siete mai stati su un pullman per studenti che prende le curve a 180 all'ora? Con Choro-Q tutto questo, e molto, molto altro è possibile...

Uffa... Possibile che non riesca mai a scrivere un inizio simpatico, interessante e stilisticamente ineccepibile nei primi cinque minuti di lavoro? Devo sempre aspettare si essere colto da crisi mistica, per trovare un argomento con cui intrattenervi, cari lettori... Beh, io stavolta proprio non ce la faccio, l'articolo lo comincio così, e guai a chiunque abbia qualcosa da ridire (sono esclusi i caporedattori con quindici chili in più del sottoscritto...)! Allora, cosa posso scribacchiare per arrivare ai fatidici sette K (leggi settemila caratteri) che mi separano dal mio piatto di pastasciutta quotidiano? Uhm... Vediamo... Allora, tanto per cominciare, non so se avete notato che questo Choro-Q è un gioco di guida, visto che oltre a essere scritto là in alto mi sembra che dalle foto si riesca anche a intuire; quello che forse non avrete notato subito, e che forse non noterete mai perché ho il serio dubbio che nessuno arrivi in fondo a una delle mie recensioni, è che lo stesso Choro-Q è stato prodotto

dalla Takara, vi dice niente questo nome? Massì, sono proprio loro, quelli di Tohshinden 1, 2 e remix, gli stessi cervelloni che all'incirca un anno e mezzo fa strabiliarono i videogiocatori di mezzo mondo con i personaggi poligonali più definiti e veloci mai visti muoversi su una console casalinga. C'è dunque da chiedersi che cosa ab-

bia indotto i programmatori di uno fra i picchiaduro più popolari a cimentarsi nella produzione di un gioco di tutt'altro genere, anche se poi, nella realtà, le cose non stanno esattamente così: provate a tamponare un borgataro di qualsiasi città italiana e vi ritroverete ad assistere, nel giro di qualche decimo di secondo e ovviamente a vostre spese, a un vero e proprio incontro di pugilato. A parte questo, la risposta all'ultima domanda, e cioè come mai in casa Takara ci sia stato un cambio di rotta così evidente, da parte mia non può che essere una: non ne ho la più pallida idea. Forse, vista la conformazione del gioco in questione, i nostri amiconi dagli occhi a mandorla volevano semplicemente divertirsi un po', e prendere in giro quel modo di pensare ai titoli automobilistici come a qualcosa di assolutamente serioso e su cui impegnarsi al massimo delle proprie possibilità, per riuscire a vincere. Effettivamente, tutto quello che si vede, si sente e si prova in Choro-Q risulta, almeno finché non ci si scoccia, assolutamente esilarante: innanzitutto la grafica, che si ricollega in buona parte a quella di Motor Toon GP pur non essendo totalmente in super deformed; è più che altro un incrocio fra Ridge Racer e Sega Rally, con le automobili che sembrano uscire direttamente da un negozio di giocattoli. In secondo luogo, il sonoro: a parte le musiche semiserie, che associate a degli effetti più o meno efficaci contrastano in maniera evidente, c'è una cosa che mi ha fatto veramente impazzire... Il clacson! Non solo avrete la possibilità di suonarlo per chiedere di passare, ma ogni volta che sarete troppo lenti e un'altra auto sopraggiungerà da dietro, vi sentirete strombazzare sonoramente alle spalle e dovrete spostarvi di lato (ovviamente solo nelle intenzioni, in realtà bisogna piazzarsi in mezzo alla strada e non farsi superare da nessuno). Ma Choro-Q non è solo questo: anche tecnicamente il gioco non è davvero niente male, la gestione della grafica tridimensionale è ottima e la sensazione di velocità (all'inizio non sembra granché, poi le auto iniziano a schizzare come schegge) è più che presente. Anche il modo a due giocatori, con lo split screen orizzontale, non accentua più di tanto il clipping, ma la cosa più "massiccia" è la presenza di ben cinque piste piene di particolari e belle lunghette: le deviazioni, i passaggi segreti e le scorciatoie si sprecano, permettendo di divertirsi a scoprire tutti i trucchi per guadagnare qualche secondo in più all'arrivo. Certo, la definizione e il texture mapping non saranno quelli di Sega Rally (ho fatto la rima, ho fatto la rima!), ma in fondo non si può pretendere tutto... La varietà dei percorsi è un altro punto a favore: si va infatti dal classico autodromo, a tracciati che si snodano fra i passanti delle montagne, ad autentiche piste da rally; attraversare cascate, sfondare muri fantasma, saltare da dirupi scoscesi sono alcune fra le cose più divertenti da fare, se poi si usa la visuale in soggettiva c'è anche da esaltarsi, poiché sembra di andare ben più veloci. Choro-Q presenta due differenti modalità di gioco, oltre alle solite prove cronometriche e all'opzione per due giocatori: nella prima si

MA

Ma questa è la stessa gente che ha realizzato i due TohShinDen? Beh, pensavo fossero capaci di programmare un engine grafico migliore di quello che hanno usato in Choro Q - i fondali perdono i pezzi continuamente, e in lontananza la pista si spappola che è un piacere. A parte questo, Choro Q è un gioco molto divertente e giocabile, grazie al discreto realismo con il quale si comportano le macchine, alla varietà dei percorsi (all'inizio sono solo tre ma poi diventano in tutto otto o dieci) e alla possibilità di elaborare la propria macchina scegliendo tra una trentina di carrozzerie differenti, dipingendola come vi pare e comprando mano a mano le parti che vi servono di più. L'opzione split-screen non mi è piaciuta tantissimo, dato che la grafica viene notevolmente ridotta e la visibilità ne risente altrettanto, ma farmi tutto il campionato tre o quattro volte non è stato poi così male. Se mi sono divertito io, potreste divertirvi anche voi, no?

avrà la possibilità di gareggiare su una delle piste a propria scelta, con la macchina completa di tutti gli accessori; nella seconda invece, i tracciati inizialmente disponibili saranno solo tre, e bisognerà piazzarsi almeno terzi dappertutto per fare apparire gli altri due; inoltre, si partirà con la macchina decisamente "sotto tono", e bisognerà tentare di guadagnare dei soldi, salendo sul podio, da spendere per comprare tutti gli accessori possibili e immaginabili: oltre alle solite cose tipo marce, motore, ripresa, sterzo e gomme, si potrà decidere con una minima spesa di colorare la propria auto a piacimento, cambiare la visualizzazione di contachilometri e contagiri, modificare il suono del clacson o, cacciando un po' più di quattrini, rifare completamente la carrozzeria scegliendo una fra le ventiquattro "coperture" disponibili (si va dalla vecchia cinquecento alla Stratos)... Non che questo potenzi in qualche modo la vettura -infatti, tutti i modelli costano la stessa cifra-, ma l'idea è veramente simpatica. E la giocabilità? Beh, qui purtroppo le cose si fanno un po' meno rosee, perché riuscire a comandare alla perfezione le macchinine è una vera scommessa, almeno all'inizio; in curva è semplicemente impensabile accelerare se non si vuole andare in testacoda una volta su tre, e per fare quelle più strette bisogna rallentare una cifra, col risultato che le vetture concorrenti riescono regolarmente a bruciare la vostra in ripresa. Le cose migliorano un po' col passare del tempo e con l'acquisto di gomme, sterzo e ammortizzatori più decenti di quelli in dotazione, ma anche così, beccare un muricciolo e perdere velocità vuol dire giocarsi la prima posizione; per fortuna, l'eventuale scontro con le altre vetture non è così rovinoso, anche se alcuni avversari (specialmente il camion della spazzatura, che essendo grande e grosso se ne approfitta, beato lui) tenteranno in tutti i modi di stringervi contro i bordi delle piste, facendovi perdere tempo prezioso. Bene, a questo punto non resta altro che affrontare il discorso longevità per completare il mio prezioso lavoro: Choro-Q è divertente, simpatico, veloce e ben fatto tecnicamente, non eccessivamente facile da giocare (ma coi salvataggi tutti possono riuscire a finirlo, prima o poi), e in due acquista, come al solito, molto più spessore. Peccato che, a lungo andare, diventi noiosetto correre per accumulare quattrini da spendacciare subito dopo (unico vero scopo del gioco), continuando a piazzarsi sempre nelle stesse posizioni perché la macchina si potenzia poco per volta, e incavolandosi a morte per un giro andato a male: dovete infatti sapere che la vostra posizione di arrivo verrà conservata in memoria, e alla gara successiva partirete con quella... Finire decimi dopo essersi sudati la pole position la volta prima non è esattamente bellissimo, provare per credere; a parte questo però, non si può certo dire che Choro-Q sia venuto male; se fra un giro a Ridge Racer, una corsa a Wipeout e un paio di sgasate con The Need for Speed non sapete più cosa fare, procuratevelo perché a conti fatti merita un posto (sì, va beh, di certo non il primo... Su questo siamo tutti d'accordo) fra i giochi di guida più interessanti disponibili per Playstation.

Mr. Tao

TMB **Inizialmente Choro Q non mi era affatto piaciuto: il controllo troppo ostico e la difficoltà nel capire i menu (rigorosamente in giapponese) mi avevano a dir poco scoraggiato.**
Con il senno di poi mi sono reso conto che tutto sommato non era così male, anzi, per certi versi risultava un gran bel giochillo, con il quale divertirsi per un bel po' di pomeriggi. Tecnicamente tende ad arrancare non poco, soprattutto in alcune sezioni, ma almeno è stato fatto un buon uso delle texture.
Rimane da capire se e quando vi stuferete: va bene i potenziamenti, ma una volta capito il sistema di gioco incomincerete a stufarvi di girare sempre sulle solite piste, arrivando sempre primi.

PLAYSTATION	
GRAFICA + 3D ben gestito + simpaticissima	90
SONORO + effetti azzeccati + musichette gradevoli	90
GIOCABILITÀ - all'inizio è dura... + ... Poi un po' meno	85
LONGEVITÀ + un gioco inusuale - comprato il comprabile, che si fa?	89
TAKARA	87

N.B. I prezzi possono variare senza preavviso   Puoi ordinare tutti i giorni al 011/606.89.19

PLAYSTATION

PLAYSTATION CONSOLE ITALIANA + GIOCO	L.	649.000
ACC JOYPAD PAL	L.	69.900
ACC LINK CABLE PAL	L.	53.900
ACC MEMORY CARD PAL	L.	55.000
ACC MOUSE PAL	L.	69.900
ADIDAS POWER SPORT SOCCER		TELEFONARE
CHRONICIES OF THE SWORD		TELEFONARE
JAP TEKKEN 2		DISPONIBILE
JAP SOUL EDGE		TELEFONARE
PAL PLAYSTATION		
PAL ACTUA GOLF		TELEFONARE
PAL ACTUA SOCCER	L.	89.900
PAL AGILE WARRIOR F. 111X		TELEFONARE
PAL AIR COMBAT	L.	99.000
PAL ALIEN TRYLOGY	L.	99.000
PAL ALON IN THE DARK		OFFERTA
PAL ASSAULT RIGS	L.	89.000
PAL BIOHAZARD (RESIDENT EVIL)		TELEFONARE
PAL BUST A MOVE 2	L.	115.000
PAL CHESSMASTER 3D		TELEFONARE
PAL CYBERIA		TELEFONARE
PAL CHRONICLES OF SWORD		TELEFONARE
PAL D	L.	109.000
PAL DARK STALKER		TELEFONARE
PAL DAWN OF DARKNESS		TELEFONARE
PAL DESCENT		DISPONIBILE
PAL DESTRUCTION DERBY	L.	89.900
PAL DISCWORLD	L.	99.000
PAL DOOM	L.	89.900
PAL EXTREME PINBAL	L.	96.000
PAL FADE TO BIACK	L.	115.000
PAL FIFA SOCCER 96	L.	109.000
PAL GALAXY FIGHT		TELEFONARE
PAL GOAL STORM		OFFERTA
PAL GT RALLY		TELEFONARE
PAL HI-OCTANE	L.	109.000
PAL HORNED OWI		TELEFONARE
PAL INCREDIBLE TOONS		TELEFONARE
PAL JUMPING FLASH	L.	89.900
PAL KRAZI IVAN	L.	105.000
PAL LOAD RUNNER		TELEFONARE
PAL LOADED	L.	69.000
PAL MADDEN '96		TELEFONARE
PAL MAGIC CARPET	L.	92.000
PAL MIKIE MANIA TOPOLINO'S WILD ADVENTURE	L.	89.900
PAL MORTAL KOMBAT 3	L.	99.000
PAL NAMCO MUSEUM VOL. 1	L.	105.000
PAL NBA IN THE ZONE	L.	123.000
PAL NBA LIVE '96		OFFERTA
PAL NFL QBC '96		TELEFONARE
PAL NHL '96		TELEFONARE
PAL OFF WORLD EXTREME	L.	89.900
PAL ON SIDE		DISPONIBILE
PAL PARODIUS	L.	109.000
PAL PHILOSOMA	L.	89.900
PAL PGA '96		OFFERTA
PAL PSYCHIC DETECTIVE	L.	99.000
PAL RAYMAN	L.	109.000
PAL RETURN TO ZORK		TELEFONARE
PAL RIDGE RACER		OFFERTA
PAL RIDGE RACER REVOLUTION	L.	98.000
PAL ROAD RASH	L.	109.000
PAL ROBOPIT		TELEFONARE
PAL SIDE WINDER		TELEFONARE
PAL SHELL SHOCK		TELEFONARE
PAL SPACE HULK	L.	115.000
PAL SPLIT REALITIES		TELEFONARE
PAL STARBLADE ALPHA	L.	89.900
PAL STARFIGHTER 3000		DISPONIBILE
PAL STREET FIGHTER ZERO	L.	99.000
PAL TEKKEN	L.	99.000
PAL THE NEED FOR SPEED	L.	109.000
PAL THEME PARK	L.	109.000
PAL TOP GUN		TELEFONARE
PAL TOSHINDEN	L.	69.000
PAL TOSHINDEN 2		OFFERTA
PAL TOTAL ECLIPSE TURBO	L.	89.000
PAL TOTAL NBA	L.	99.000
PAL TRUE PINBALL	L.	109.000
PAL TWISTED METAL	L.	105.000
PAL VARUNA'S FORCES		TELEFONARE
PAL VIEWPOINT		TELEFONARE
PAL VIRTUAL OPEN TENNIS		TELEFONARE
PAL WARHAMMER		TELEFONARE
PAL WAR HAWK	L.	89.000
PAL WING COMMANDER 3		OFFERTA
PAL WIPE OUT		OFFERTA
PAL WORLD CUP GOLF		TELEFONARE
PAL WORMS		OFFERTA
PAL WRESTLE MANIA	L.	89.900
PAL X-COM		OFFERTA
PAL ZERO DIVIDE	L.	125.000

IMPORTAZIONE DIRETTA DAGLI USA TELEFONARE.

SUPERNINTENDO

CONSOLE SUPERNINT. ITALIANA	L.	249.900
90 MINUTO	L.	129.000
BIG SKY TROOPER USA		NOVITÀ
BOXING LEGEND	L.	69.900
BREATH OF FIRE 2 USA	L.	129.000
CASTLEVANIA 2-VAMPIRE KISS	L.	89.000
CHRONO TRIGGER		DISPONIBILE
CUTTH ROAST ISLAND USA		NOVITÀ
DEEP SPACE 9		TELEFONARE
DIDDY'S KONG QUEST (Donkey Kong Country 2)	L.	125.000
DOOM	L.	149.000
DOUBLE DRAGON	L.	79.000
EARTWORM JIM 2		OFFERTA
FIFA SOCCER '96	L.	125.000
FINAL FIGHT 3 USA		OFFERTA
FOREMAN FOR REAL BOXING		NOVITÀ
FOREMAN FOR REAL BOXING USA		NOVITÀ
FRANK TOMAS BIG HURT BASEBALL		TELEFONARE
ILLUSION OF TIME	L.	99.000
INTERN. SUPER STAR SOCCER DE LUXE EDITION	L.	125.000
IZZYS OLYMPICS QUEST	L.	121.000
J. MADDEN FOOTBALL '96	L.	146.000
KAWASAKI SUPERBIKES		TELEFONARE
KILLER INSTINCT PAL CD		OFFERTA
LADY STALKER USA		NOVITÀ
MAGAMEN X 3 USA		NOVITÀ
MARVEL		TELEFONARE
MECHWARRIOR		TELEFONARE
MICROMACHINE 2 TURBO		TELEFONARE
MISSION IMPOSSIBILE		TELEFONARE
MORTAL KOMBAT 2	L.	95.000
MORTAL KOMBAT 3		DISPONIBILE
NBA GIVEN'N'GO		TELEFONARE
NBA LIVE '96	L.	128.000
NHL '96.	L.	129.000
NINJA WARRIORS		TELEFONARE
OLYMPIC SUMMER GAMES		TELEFONARE
PHANTOM 2040	L.	129.000
PINOCCHIO		TELEFONARE
POWER DRIVE	L.	105.000
PREHISTORIK MAN USA		DISPONIBILE
PRIMAL RAGE	L.	125.000
REVOLUTION X USA		OFFERTA
RUN E GUN		NOVITÀ
SECRET OF MANA 2		TELEFONARE
SUPERBOMBERMAN 3		DISPONIBILE
SUPER MARIO RPG		TELEFONARE
SUPER STAR WARS	L.	89.900
THE BRAINESS USA		NOVITÀ
THEME PARK		OFFERTA
URBAN STRIKE		DISPONIBILE
YOSKI 'S ISLAND	L.	119.000
YOSKI 'S ISLAND USA	L.	119.000
WATERWORLD		TELEFONARE

SEGA SATURN

ACC SATURN CONSOLE	L.	699.000
ACC SATURN CONS. + V. F2	L.	819.000
ACC SATURN CONS. + SEGA RALLY	L.	819.000
ACC SATURN CONS. + VIRTUA RACING	L.	799.000
ALIEN TRYLOGI		TELEFONARE
ALONE IN THE DARK	L.	119.000
BASKETBALL 3D	L.	115.000
CLOCKWORK KNIGHT 2	L.	109.000
CYBERIA	L.	129.000
DARIUS GAIDEN		TELEFONARE
DARKSTALKER		TELEFONARE
DAWN OF DARKNESS		TELEFONARE
DISCWORLD		TELEFONARE
FIFA 96	L.	115.000
F1 CHALLENGER	L.	105.000
GALAXY FIGHT	L.	109.000
GHEN WAR		TELEFONARE
GUARDIAN HEROES	L.	115.000
HANGON GP 95	L.	109.000
JAP X-MEN		DISPONIBILE
JAP SEGA RALLY		DISPONIBILE
MAGIC CARPET	L.	109.000
MYSTARIA	L.	105.000
N B A JAM T.E.	L.	99.000
NHL '96	L.	109.000
PANZER DRAGON 2	L.	116.000
PUYO PUYO 2		TELEFONARE
RAYMAN	L.	99.000
RETURN TO ZORK		TELEFONARE
SHELL SHOCK	L.	109.000
SHINOBI X		TELEFONARE
SPACE HULK	L.	115.000
THE KING OF FIGHTERS '95		DISPONIBILE
THEME PARK	L.	109.000
VAMPIRE HUNTER	L.	129.000
VICTORY GOAL '96		TELEFONARE
VIRTUAL FIGHTER 2	L.	115.000
VIRTUA RANCING	L.	99.000
VIRTUA COP + PISTOLA	L.	159.000
WING ARMS	L.	109.000
WINNING POST	L.	116.000
WORMS	L.	115.000
WRESTLEMANIA	L.	105.000

CONTATTACI PER LE SUPER OFFERTE CHE POSSIAMO FARTI E PER LE NOVITÀ USA SUL MERCATO DI QUESTO MESE.

MEGADRIVE

CONSOLE MD II ITALIANA	L.	229.900
BATMAN RETURN	L.	49.000
B. LARA CRICKET '96		TELEFONARE
BURNING FORCE	L.	35.000
CASTLE OF ILLUSION-MICKEY MOUSE	L.	19.000
COMIX ZONE	L.	109.000
DEEP SPACE 9		TELEFONARE
DESERT STRIKE	L.	40.000
DONALD IN MODI MALLARD	L.	115.000
EARTWORM JIM 2		OFFERTA
EUROPEAN CLUB SOCCER	L.	25.000
FIFA SOCCER '96	L.	109.000
FLUX		TELEFONARE
FRANK THOMAS BIG HURT (BASEBALL)		TELEFONARE
GAJN GROUND	L.	35.000
GARGOYLES		TELEFONARE
JONN MADDEN '96 (FOOTBALL)	L.	115.000
LAST BATTLE	L.	50.000
MICROMACHINES '96	L.	109.000
MISSIONE IMPOSSIBILE		TELEFONARE
MORTAL KOMBAT 3		DISPONIBILE
NBA LIVE '96	L.	119.000
NFL QUARTERBACK CLUB '96	L.	126.000
NHL HOCKEY '96	L.	115.000
OLYMPIC SUMMER GAMES		TELEFONARE
PETE SAMPRAS '96	L.	109.000
PHANTOM 2040	L.	125.000
POCAHONTAS		DISPONIBILE
POWER DRIVE	L.	80.000
POWER RANGERS THE MOVIE USA	L.	129.000
PREMIER MANAGER	L.	109.000
RAMBO 3	L.	25.000
ROAD RASH II	L.	49.000
ROLLING THUNDER 3	L.	40.000
SOCCER ULTIMATE	L.	25.000
SONIC THE EDGE HOG	L.	35.000
SPOT GOES TO HOLLYWOOD	L.	119.000
STORY OF THOR	L.	109.000
STRIDER	L.	40.000
SUPER SKID MARKS	L.	119.000
SUPER STREET FIGHTER 2		TELEFONARE
TAZMANIA	L.	55.000
THE OOZE	L.	105.000
THEME PARK		OFFERTA
THERMINATOR	L.	35.000
TOY STORY	L.	119.000
TOTAL FOOTBAL	L.	109.000
TIN TIN	L.	119.000
THUNDER FORCE 4	L.	40.000
URBAN STRIKE		TELEFONARE
VECTOR MAN	L.	109.000
WACHY RACES		TELEFONARE
WATERWORLD	L.	105.000
WEAPON LORD	L.	109.000
WORMS	L.	103.000
WRESTLE WAR	L.	29.000
X-MEN 2	L.	99.000

Gioco + Videocassetta film
L. 109.000

Tutti i giochi sono ORIGINALI

Ordinare è facile:

✔ puoi telefonare al 011/606.89.19

✔ puoi faxare al 011/606.89.85

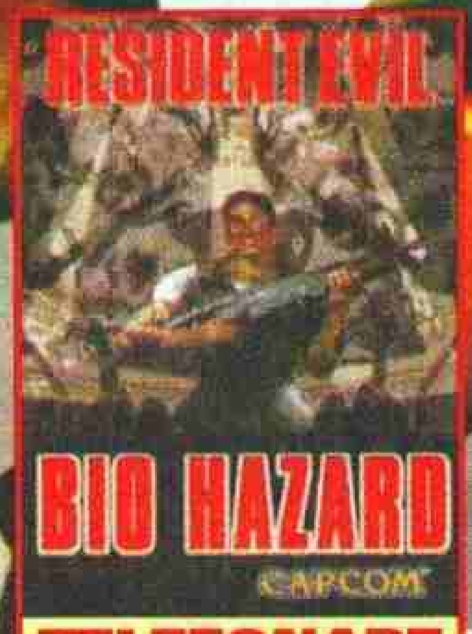
Disponibili anche novità per Game Boy e Game Gear e Neo Geo Cd

L. 98.000

L. 115.000

Amici del Gioco

CORSO ROMA, 48 • 10024 MONCALIERI



TELEFONARE

L. 649.000

L. 149.900

Veniteci a trovare nel nostro punto vendita di Moncalieri (Torino), in corso Roma, 48

DISPONIBILI TITOLI PER CD-ROM

- i prezzi sono IVA inclusa
- tutti i prodotti sono coperti da garanzia di 12 mesi
- PERMUTA E VENDITA DELL'USATO

IMPORTANTE!!!
Per tutti i titoli non elencati, comprese le novità, telefonate al 011/606.89.85

Tutti i nomi e marchi riportati appartengono ai legittimi proprietari

NEWEL
LA SQUADRA VINCENTE !
129.000
OFFERTA
79.000
109.000
OFFERTA
99.000
DISPONIBILE
99.000
129.000
109.000
39.000
TELEFONA SUBITO AL NUMERO: 02-33.00.00.36

E' IN ARRIVO
L' ULTRA
64

MEGA DRIVE

JUDGE DREDD	PAL	L.	69.000
MEGA GAMES 6 VOL. 1 Compilation	PAL	L.	99.000
PRIMAL RAGE	PAL	L.	79.000
PETE SAMPRAS TENNIS '96	PAL	L.	89.000
PAGEMASTER	PAL	L.	39.000
FIFA INTERN. SOCCER '96	PAL	L.	99.000
NBA LIVE '96	PAL	L.	99.000
SLAMMASTER	PAL	L.	39.000
DONALD IN MAUI MALLARD	PAL	L.	109.000
TOY STORY	PAL	L.	109.000
PAC PANIC	PAL	L.	59.000
POCAHONTAS		TELEFONARE	
SONIC 2	PAL	L.	39.000
TURTLES TOURNAM. FIGHTER	PAL	L.	59.000
VIRTUA RACING	JAP	L.	69.000
DYNAMITE HEADDY	PAL	L.	39.000
URBAN STRIKE	PAL	L.	69.000
TOPOLINO MANIA	PAL	L.	59.000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	L.	69.000
ANIMANIACS-TINY TOONS	PAL	L.	59.000
SAMURAI SHOWDOWN	USA	L.	79.000
SUPER STREET FIGHTER 2	USA	L.	79.000
THE PUNISHER	PAL	L.	59.000
MEGA GAMES 1 Compilation 3 giochi	PAL	L.	69.000
WHAC-A-CRITTER	PAL	L.	39.000
FUNNY WORD (BALLON BOY)	PAL	L.	49.000
EARTH DEFENCE	PAL	L.	39.000
REVOLUTION X	PAL	L.	69.000
CUTTHROAT ISLAND	PAL	L.	69.000

PLAYSTATION

STREET FIGHTER REAL BATTLE	JAP	L.	69.000
RAYMAN	PAL	L.	99.000
ASSAULT RIGS	PAL	L.	89.000
PHILOSOMA	PAL	L.	89.000
SHOCKWAVE ASSAUL	PAL	L.	109.000
TOTAL ECLIPSE	PAL	L.	79.000
TRUE PINBALL	PAL	L.	99.000
WWF WRESTLE MANIA	PAL	L.	89.000
FIFA INTERN. SOCCER '96	PAL	O F F E R T A	
NAMCO MUSEUM VOL. 1	JAP	L.	149.000
HI-HOCTANE	PAL	L.	89.000
TOTAL NBA	PAL	L.	95.000
ACTUA SOCCER	PAL	L.	89.000
NEED FOR SPEED	PAL	O F F E R T A	
ALIEN TRILOGY	PAL	L.	99.000
GEX	PAL	L.	89.000
AGILE WARRIOR	PAL	L.	99.000
SHELL SHOCK	PAL	L.	99.000
ALONE IN THE DARK 2 Jack is back	PAL	L.	109.000
X-MAN	PAL	L.	99.000
ADIDAS POWER SOCCER	PAL	DISPONIBILE	
RESIDENT EVIL	PAL	TELEFONARE	
DESCENT	PAL	L.	99.000
NHL HOCHEY	PAL	L.	99.000
NFL FOOTBALL	PAL	L.	99.000
RIDGE RACER REVOLUTION	PAL	L.	99.000
CRITICOM	PAL	L.	99.000
STREET FIGHTER ALPHA	JAP	L.	99.000
NBA LIVE '96	PAL	DISPONIBILE	
BIO HAZARD	USA	TELEFONARE	
KING OF FIGHTER	JAP	TELEFONARE	
GUNSHIP 2000	USA	L.	119.000
SKELETRON WARRIORS	USA	L.	99.000
STRIKE POMA	USA	L.	119.000
TOP GUN	USA	L.	119.000
FOX HUNT	USA	L.	119.000
RETURN TO ZORK	USA	L.	109.000
BUST A MOVE 2	USA	L.	89.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	USA	L.	109.000
TEKKEN 2	JAP	O F F E R T A	

SONY
PLAYSTATION
E
SEGA SATURN
A PREZZI
ECCEZIONALI

TELEFONA SUBITO AL NUMERO: 02/33.00.00.36

SATURN

RAYMAN	PAL	L.	99.000
THEME PARK	PAL	L.	99.000
DAYTONA USA RACING	PAL	L.	99.000
NBA JAM T.E.	PAL	L.	89.000
FIFA INTERN. SOCCER '96	PAL	L.	109.000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	L.	89.000
VIRTUA FIGHTER 2	PAL	L.	125.000
PHOTO CD	PAL	L.	59.000
HI-HOCTANE	PAL	L.	89.000
SEGA RALLY	PAL	L.	129.000
TUNDERHAWK 2	PAL	L.	109.000
VAMPIRE HUNTER 2	JAP	L.	135.000
HANG ON GP '96	PAL	L.	99.000
F1 CHALLENGE	PAL	L.	109.000
VIRTUA COP + GUN	PAL	L.	159.000
WIPE OUT	PAL	O F F E R T A	
EURO '96 (CALCIO)	PAL	DISPONIBILE	
PANZER DRAGON 2	PAL	L.	109.000
STREET FIGHTER MOVIE	PAL	L.	79.000
VIRTUA RACING	PAL	L.	109.000
X-MAN	PAL	L.	99.000
SHELL SHOCK	PAL	L.	109.000
ALONE IN THE DARK 2 Jack is back	PAL	L.	109.000
EARTHWORM JIM 2	USA	L.	109.000
SKELETRON WARRIORS	USA	L.	109.000
CREATURE SHOCK	USA	TELEFONARE	
BUSTER BROSS COLLECTION	USA	L.	99.000
RETURN TO ZORK	USA	L.	109.000

SUPER NINTENDO

ILLUSION OF TIME	PAL	L.	79.000
SUPER PUTTY	PAL	L.	69.000
HERBEKES POPOON	PAL	L.	59.000
SUPER MARIO R.P.G.	USA	TELEFONARE	
SUPER PUNCH OUT	PAL	L.	69.000
PRIMAL RAGE	PAL	L.	69.000
FIFA INTERN. SOCCER '96	PAL	L.	119.000
NBA LIVE '96	PAL	L.	119.000
INT. S. STAR SOCCER DELUXE	PAL	L.	129.000
KILLER INSTINCT	PAL	L.	79.000
DOOM	PAL	L.	89.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	PAL	L.	129.000
90 MINUTES	PAL	L.	139.000

NEWEL
COMPUTERS & VIDEOGAMES
Via Mac Mahon 75 Milano 20155
Telefono: 02/39.26.07.44 Fax: 02/33.00.00.36
Internet: http//www.newel.it E-mail:newel@mclink.it

COLLEGATI SUBITO AL NOSTRO SITO INTERNET
http//www.newel.it

PARTECIPA ANCHE TU ALLE OLIMPIADI 1996 E PORTA IL TUO AMICO...

IZZY'S

QUEST FOR THE OLYMPIC RINGS

La mascotte ufficiale delle Olimpiadi di Atlanta del 1996 deve recuperare i 5 anelli mancanti del simbolo olimpico per poter abbandonare il "Mondo di Torch" e partecipare all'evento sportivo più importante del secolo.
IZZY ha l'incredibile facoltà di trasformarsi in qualsiasi oggetto sportivo: palloni, giavellotti...

U.S. GOLD

DELPI

MD,
SNES,

MANUALE MULTILINGUE INCLUSO ITALIANO

MD £ 129.900
SNES £ 139.900

Numero Verde
167-821177

LEADER

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

GIOCATORI	1/5
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ	1

Proverbio del mese: non girarti indietro mentre corri, i pali non possono spostarsi.

Super Bomberman 4

Uhm, Bomberman mi ricorda qualcosa, dove ho già sentito questo nome? Eppure Alex mi aveva garantito che questa volta mi avrebbe fatto recensire un gioco del tutto nuovo e innovativo... Mah, sarà.

In ogni modo, il nome non è per niente originale (per non parlare del predicato e del complemento oggetto), ma fa lo stesso, dopotutto se le farfalle vivono solo un giorno e vengono mangiate da un leone che vuol seguire un proverbio, non è mica colpa mia. Bisogna anche ammettere, comunque, che se comincio a delirare alla mia prima recensione mensile, le cose stanno volgendo per il meglio, sono altresì convinto che un giorno o l'altro (suppongo l'altro) diventerò serio e maturo, col risultato che... Boh, non sono mai stato bravo a fare i calcoli.

Ma veniamo a noi, o meglio vengo io da te, altrimenti non c'incontriamo, e passiamo a questo, come già annunciato, innovativissimo (superlativo assoluto di innovativo) gioco. Se comunque non l'hai capito, sono vagamente ironico nelle mie affermazioni, Bomberman infatti (da qualcuno conosciuto anche sotto il nome di Dynablaster), è presente sul mercato da una cifra di anni, sinceramente non mi ricordo da quanti, ma se non sbaglio nacque per NEC PC-Engine (un vero mostro a otto bit), quindi...

Ah, ma mi stavo quasi dimenticando di renderti partecipe dell'evento del secolo: sono stato promosso, ebbene sì, dopo molti anni di attività (e di insuccessi), i professori, spinti da una inspiegabile voglia di fare del bene, hanno deciso di mandarmi in quinta, certo, ci è voluto un po' di tempo in più del normale (dopotutto sono stato bocciato quattro volte, di cui una anche alle medie), ma alla fine la perseveranza e la disperazione dei miei prof. mi hanno portato all'incredibile risultato (in realtà non è ancora successo niente, ma quest'anno per la prima volta non ho il sette in condotta, quindi...).
Bene, dopo questo inciso liberatorio (ero molto piccolo quando per la prima volta pensai a cosa avrei scritto quando mi avrebbero promosso), cominciamo col dire che questo simpatico giochino giapponese non può non essere conosciuto; voglio dire, neanche chi è tornato oggi dopo un viaggio in Tibet durato decenni, non può non conoscere l'identità di Bomberman: il personaggio videoludico più infame dell'universo. Il carognone infatti, è capace di piazzarti una bomba sotto le scarpe e poi scapparsene come un bambino (vero Mirko?), e il bello è che se sei incastrato nelle altre direzioni da qualche blocco, puoi soltanto metterti a guardare da qualche parte e tirare fuori la scusa che eri distratto; essì, perché in questi casi si fa proprio la figura del tipo che si fa imbabocchiare (slang metropolitano) come un cammello.
Ma un momento, e se in effetti esistesse ancora una persona nell'universo che non ha mai giocato a questo sparatutto, che figura ci farei io? Beh sicuramente non peggiore di quella che faccio ogni mese scrivendo i miei deliri (mi sfotto da solo così evito la fatica ad Alex), e anzi, se dovessi rispondere alla Marco gli direi di arrangiarsi, ma visto che io sono io, che il mio unico zio rimasto è il fratello di mia nonna, e che sono praticamente stato promosso, cercherò di spiegare in forma sintetica il funzionamento del gioco: insomma no, cioè ci sta un omino no, che deve piazzare un sacco di bombe, no cioè, mi segui? Ecco, se le bombe scoppiano e lui non ci va di mezzo, allora prima o poi vince, altrimenti più prima che poi perde.
E così siamo giunti al confronto (rullo di trombe e squillo di tamburi) fra questo episodio di Bomberman e il precedente; beh, non credo che avrò bisogno di molto spazio, dopotutto la struttura è rimasta pressoché invariata; le opzioni sono tre: una che ti permetterà di passare in rassegna tutti i mondi che ti separano dal perfido cattivone di turno, in cui si potrà giocare in due; una che invece ti darà la possibilità di affrontare fino a quattro sfidanti umani (sempre che tu sia in possesso dell'apposita periferica); e infine la schermata delle password, molto utile per non dover sclerare ogni volta con gli stessi livelli.

Mi sembra quasi superfluo dire (è il "quasi" che me lo fa dire lo stesso) che la partite più divertenti si fanno con la seconda opzione, quella insomma tutti contro tutti, che risulta davvero intrippante già contro solo un amico e tre personaggi governati dal computer.
Ritornando alle differenze dalla versione precedente, troviamo che nella modalità a stage è ancora possibile impadronirsi degli animali, ma in questo episodio è tutto molto più facile e frequente, se poi sarai già in possesso di una bestia (ognuna con le sue specifiche qualità) e vorrai prendertene altre (dopotutto in sostanza corrispondono a vite) sarà sufficiente raccogliere una delle tante uova covate dai bestioni prima di essere uccisi. Altre grosse differenze in questa modalità non ne ho riscontrate, quindi probabilmente non ce ne sono (spero).
Nella modalità "tutti contro tutti", invece, sono state apportate numerose modifiche, non tanto nella struttura, che non è variata minimamente, bensì nelle sub-opzioni, che contribuiscono non poco a rendere il gioco un po' più longevo di quanto fosse già naturalmente. Innanzitutto anche qui è possibile impossessarsi degli animali, il che, come già detto, è praticamente una vita in più; se infatti si salta per aria a cavallo di uno strano essere, si rimane a piedi, ma comunque vivi. Molto carina è anche l'opzione grazie alla quale una volta morto non dovrai passivamente restare a guardare le sorti della partita, bensì ricomparirai a bordo schermo su una sorta di carro armato, grazie al quale potrai infastidire e, perché no, eliminare i partecipanti ancora vivi, e poi (questa è la cosa bella), senza che loro possano a loro volta ucciderti, visto che sei già morto.
Altre opzioni rilevanti (che, lo ricordo, valgono solo per il "tutti contro tutti"), sono la possibilità di scegliere la quantità dei gadget da inserire nella schermata (per un numero massimo di nove per categoria) e l'eliminazione dei concorrenti comandati dal computer, così si evita di dover stare a guardare una sorta di demo autogestito in caso che escano di scena tutti i partecipanti umani.
Tecnicamente non ho trovato in questo prodotto nulla di eccessivamente sbalorditivo: dopo tante versioni, sinceramente, credo che i programmatori avrebbero potuto farlo evolvere un po' di più, ma nel complesso non me la sento di criticare un prodotto che funziona così bene e che soprattutto fa guadagnare tanti soldi alla casa di produzione.
Particolare nota di merito va senz'altro alle musiche, che in questo gioco si distinguono puntualmente per la loro musicalità; anche gli effetti non sono male, ma ormai dopo tanti anni di partite mi sono entrati talmente in testa che me li sogno di notte.
In conclusione questo è indubbiamente uno dei giochi più longevi in assoluto, proprio per questo non so se raccomandarlo a un possessore di una vecchia edizione di Bomberman; per chi invece proprio non era a conoscenza dell'esistenza di questo mitico puzzle game, credo che questa sia l'occasione migliore per comprarlo.

Raffaele Sogni

SUPER NES	
GRAFICA + Giapponettosa + Funzionale	90
SONORO + Grandiose le musiche + Classici effetti	92
GIOCABILITA + E' stato il top per molto tempo... + ... e forse lo è ancora	94
LONGEVITA + In due o più è eterno - Da soli mica tanto	93
SUNSOFT	90

84

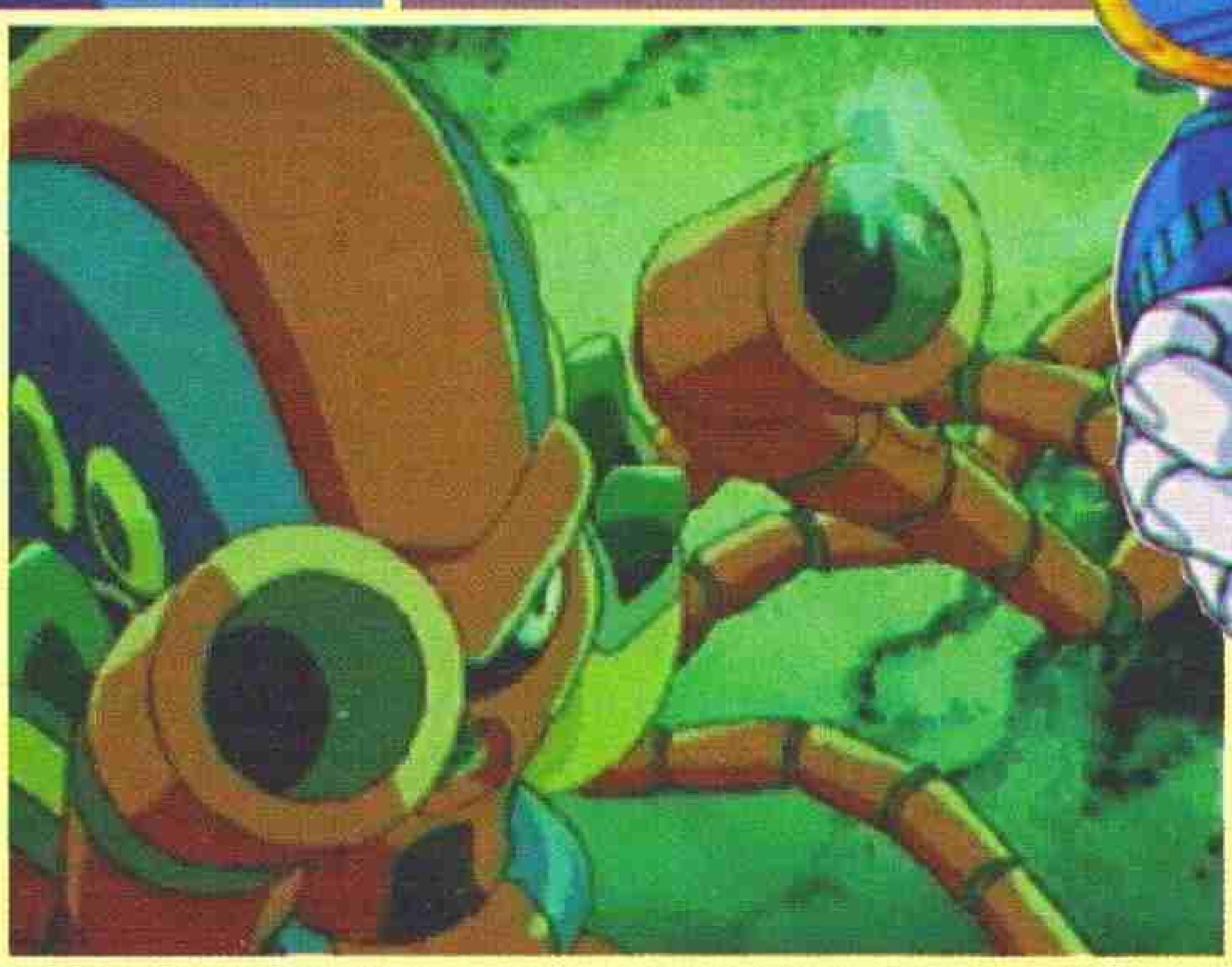
GIOCATORI	1
LIVELLI	-
LIVELLI DI DIFFICOLTÀ'	1

Direttamente dal Super Nes, ecco un gioco che ha fatto la storia dei platform game...

Prendiamo le cose alla larga: allora, nel 1971 un certo Al Alcorn programmò Pong... OK, forse è meglio che la prenda un po' meno alla larga, diciamo che quando ancora il NES (acronimo di Nintendo Entertainment System) era la piattaforma video ludica più venduta del mondo (tutto sommato neanche tanto tempo fa), i platform game erano i prodotti che attiravano più pubblico, così fu per Mario Bros che, pensa un po', vendette ben cento milioni di pezzi, e così fu anche per Megaman, che solo per la mitica console a otto bit vide la luce per ben dodici volte. Innumerevoli poi sono state le sue comparse sul SNES, spesso anche sotto il nome di Rockman (l'equivalente giapponese).

Orbene, era naturale aspettarselo, e infatti con questo titolo si inaugura anche la probabilmente molto lunga serie di platform game ispirati all'inarrestabile supereroe sulle console a 32 bit. A questo punto è naturale chiedersi quale straordinaria evoluzione abbia subito questo omuncolo alto un tappo schiacciato vestito di blu; beh, se devo essere sincero (non devo ma lo sarò lo stesso), dopo tutti questi anni non ho notato poi grandi cambiamenti e anzi, se si considerano i rapporti tra le capacità del Nes e quelle del Saturn, oserei dire che il gioco ha subito addirittura un'involuzione.

Intendiamoci, strutturalmente non si può dire niente, dopotutto il gioco è fatto così e non si cambia, ma tecnicamente le possibilità di variazioni potevano essere davvero considerevoli, e invece nisba.



IMPORT

In ogni modo, la recensione è ancora molto lunga e non voglio anticiparti niente, e non azzardarti a saltare il testo che me ne accorgo.

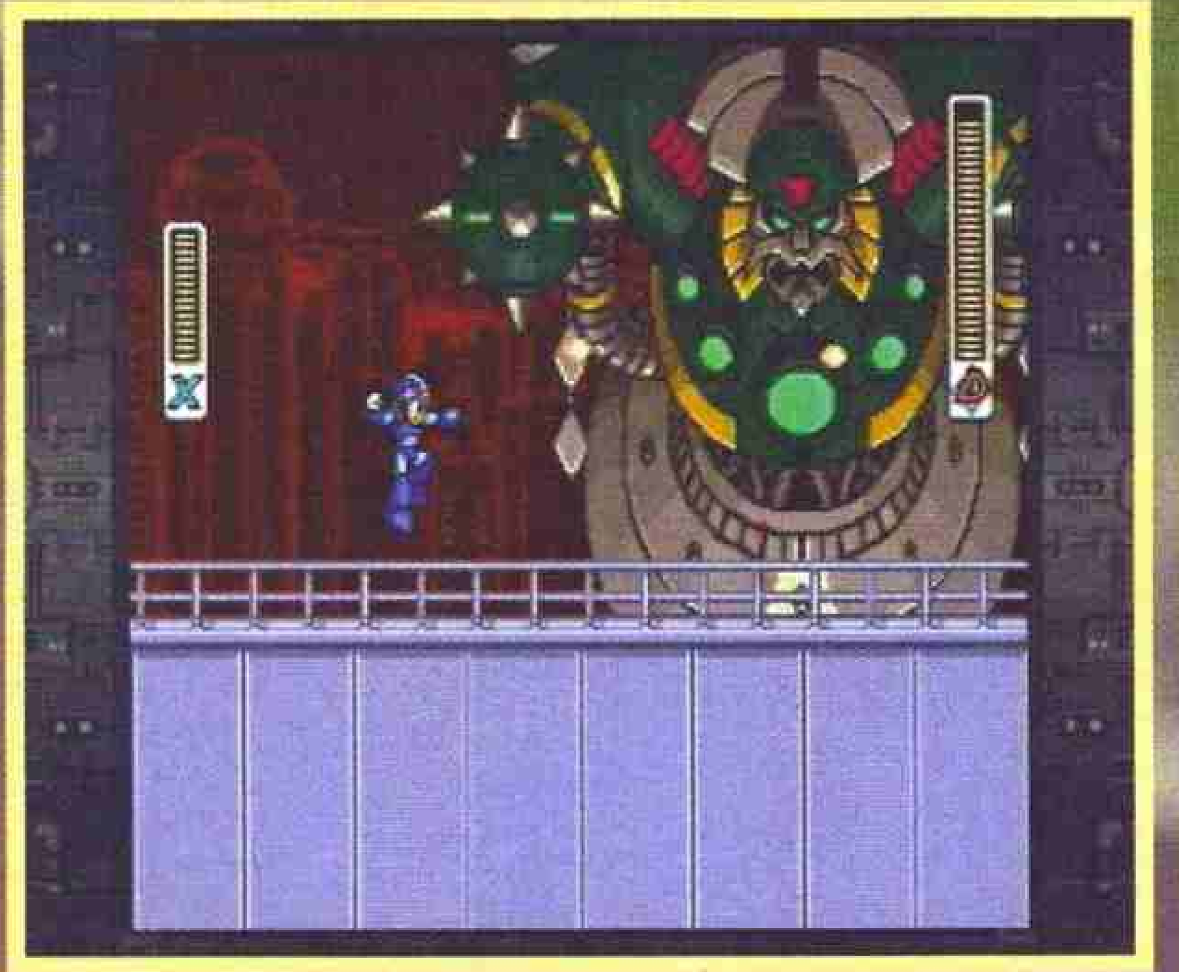
Prima di iniziare il giudizio ecc. ecc., vediamo di entrare nel vivo della recensione e di curiosare un po' nelle opportunità che offre questo Rockman (il numero metticelo tu); innanzitutto la grossa novità che offre quest'ennesimo episodio è la possibilità di caricare il colpo; mi spiego meglio: premendo il tasto di fuoco del tuo bel joypad (e non del tuo accendino) sparerai dei proiettili che causeranno un danno molto limitato agli avversari (in media per farne fuori uno ce ne vogliono cinque o sei); tenendo invece premuto il tasto, Megaman non spara, bensì accumula i proiettili per poi scaricarli tutti sotto forma di una sorta di bolla (o qualcosa del genere) non appena lo si rilascia. Decisamente molto comoda come idea, che fa risparmiare un bel po' di fatica e di stress (che lo stress si possa risparmiare è risaputo).

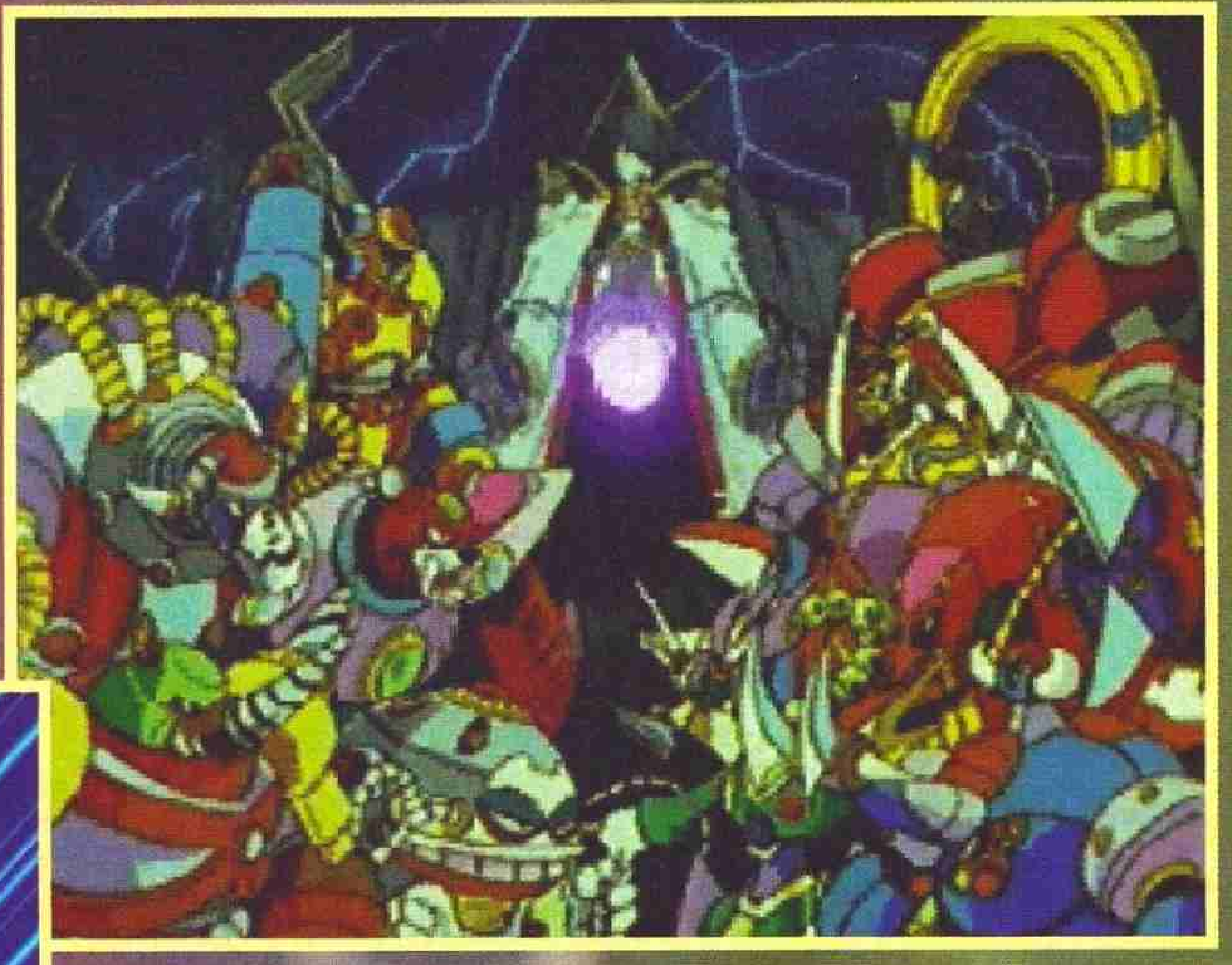
Una cosa che invece non ho mai sopportato di tutti gli episodi di Megaman, è che i nemici si riformano non appena si esce dallo schermo; beh, se il tutto succedesse lasciandoseli alle spalle, poco male, ma spesso ti capiterà di dover indietreggiare di fronte a uno sprite particolarmente ostico, facendo così ricomparire il nemico appena passato e in tal modo trovandoti in mezzo a due fuochi, situazione dalla quale uscirai spesso con gravi danni all'energia e alla psiche. Per non parlare di quando si sta tentando di scalare qualche declivio: nove volte su dieci, infatti, non si riesce nell'intento al primo colpo, quindi indovina un po' chi troverai ad attenderti al piano terra? Ma naturalmente il simpaticone che hai appena ucciso per farti strada nella rampicata... ti assicuro che tutto ciò è davvero snervante.

Per il resto non c'è molto da dire, l'accesso ai vari livelli è libero, nel senso che deciderai la sequenza da te ideale per affrontarli; questo vale per tutti tranne uno, quello del dottor Wily, al quale potrai ac-

cedere solo dopo aver terminato tutti quelli aperti; sappi comunque che i livelli sono spesso di più di quelli che vedi nella schermata apposita... ma sono sicuro che lo scoprirai da solo.
Ed eccomi qua a riallacciarmi al discorso che stavo intavolando qualche riga sopra, a proposito,

lo sapevi che quando è nato il personaggio di Mario non era un idraulico bensì un falegname? Bella storia vero? Vabbè, anche se non te ne frega niente c'è modo e modo, eccheddiamine.
Vediamo quindi di analizzare per punti questo bel giochillo (si fa per dire); innanzitutto la grafica mi ha deluso davvero parecchio: non è possibile che al giorno d'oggi per non si sa bene quale motivo, ai lati dello schermo ci debbano essere due barre fisse, che riducono la finestra visiva (in teoria per evitare grossi carichi grafici e quindi rallentamenti, ma mi sembra così strano); è incredibile, una cosa del genere raramente si è vista sui sedici bit... ma siamo matti? In aggiunta i fondali sono poco curati; si salvano un po' gli sprite, che sono animati mediamente bene, ma mi sembra appena sufficiente. Nel complesso quindi, a mio avviso uno stile del genere magari poteva passare una volta, ma dopo tutti i soldi che uno spende per comprarsi una console dell'ultima generazione, il minimo che si possa pretendere è di vedere un po' di bei colori [non hai bisogno di una console dell'ultima generazione per vedere i bei colori - capisci ammé. NdAlex].
In seconda posizione troviamo il sonoro, che non mi ha fatto fare il salto con l'elastico fuori dalla finestra della redazione per la sua grade-





volezza, ma che comunque è ben condito da musiche evocative e da effetti funzionali quanto basta... anche in questo caso andrebbe fatta un po' di polemica sulla presenza del cd (a cosa serve se poi non c'è neanche un bel sonoro?), ma mi sembra di averne già fatta abbastanza, quindi lasciamo perdere.
Fortunatamente la longevità è in forte ascesa e, piazzandosi al secondo posto, conferma che il fascino dell'antico ha ancora il suo fascino (mi sarò ripetuto? Neeee); è decisamente accattivante infatti (anche se la grafica non aiuta di certo) continuare a giocare, per vedere quale sarà l'arma che sgancerà il mostro dopo averlo battuto, e soprattutto è parecchio alta la voglia di eliminare quel disgraziato di dottor Wily che ci assilla da tempi precolombiani.
E attenzione... anche questo mese, al primo posto della nostra classifica si piazza la giocabilità, che, proprio grazie a una struttura ultracollaudata, riesce a risollevare le sorti di questo prodotto, tecnicamente non soddisfacente.
Parliamoci chiaro: i platform game sono troppo divertenti da giocare, se poi sono strutturalmente ben fatti come questo (nemici che ricompaiono a parte)...
Insomma, in definitiva, se non ti interessa far vedere ai tuoi amici quanto è bella la tua nuova console questo gioco potrebbe anche andare bene per te; se invece vivi per vedere negli occhi dei tuoi invitati il disprezzo e l'invidia perché tu possiedi giochi che loro possono vedere solo al bar, dovresti pensarci un po' prima di decidere un acquisto così difficile.

Raffaele Sogni

SATURN	
GRAFICA - Non ci siamo proprio	75
SONORO + Carine le musichette + Effetti nel complesso funzionali	82
GIOCABILITA + Nonostante tutto, è Megaman	90
LONGEVITA + Non dura moltissimo, ma finché dura...	90
CAPCOM	84

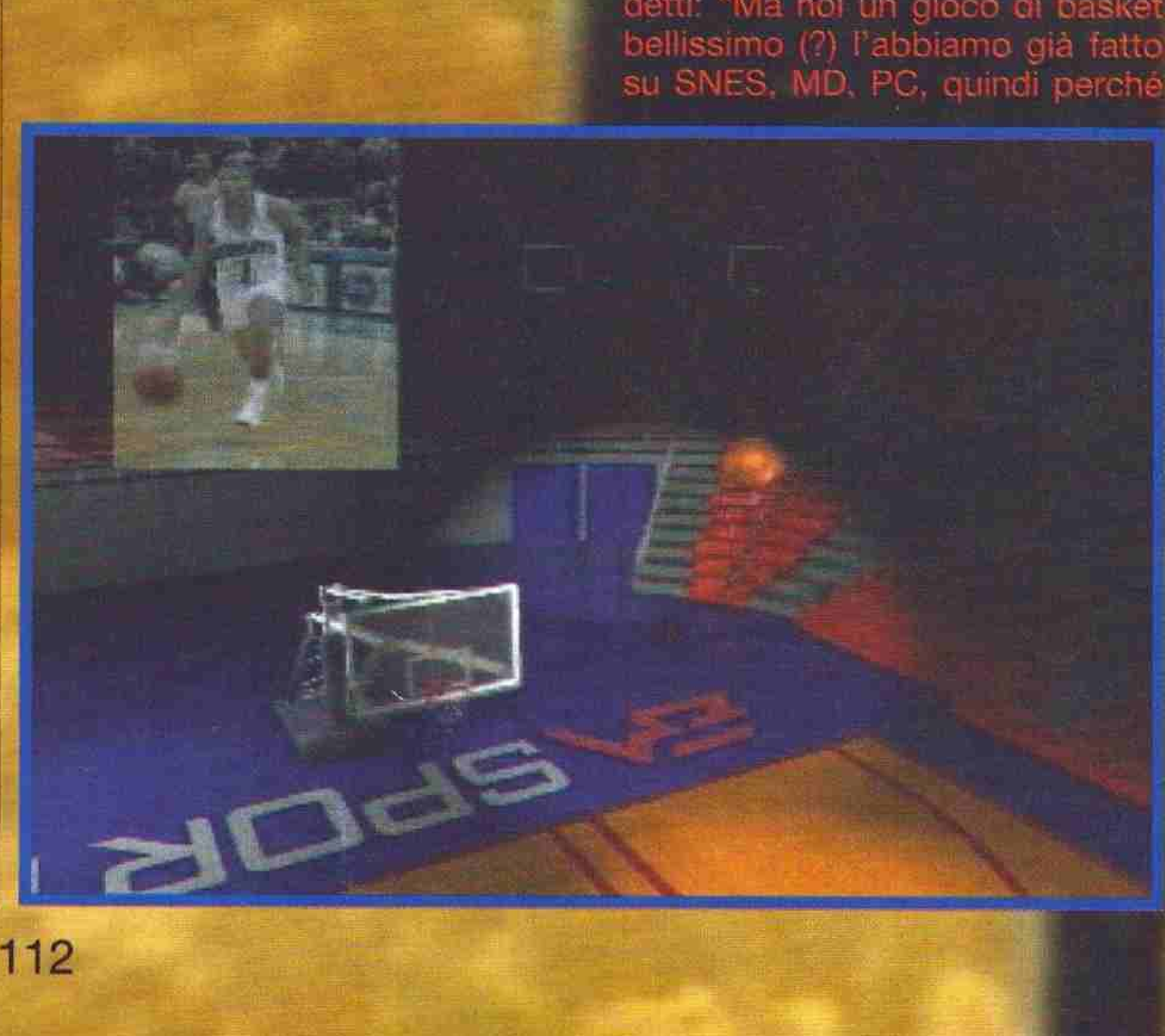
PREVIEW

PLAYSTATION

NBA LIVE '96

Ci siamo entusiasmati con Total NBA, divertiti con NBA Jam Tournament Edition, annoiati con In The Zone. E adesso?

Eh già, dopo l'uscita di Total NBA, chi diavolo avrà mai il coraggio di pubblicare un altro gioco di basket (che al 90 % sarà comunque inferiore?)? I titoli citati nel cappello introduttivo non hanno a mio avviso sfigurato (tranne in The Zone). Alla Electronic Arts, e più precisamente presso la sua divisione sportiva EA Sports, hanno ben pensato che non fosse il caso di lasciare il campo libero alla Sony e si sono detti: "Ma noi un gioco di basket bellissimo (?) l'abbiamo già fatto su SNES, MD, PC, quindi perché non convertirlo anche su Praystation?".



E con questa frase che pesa come un macigno, passo a parlarvi di questo NBA Live 96...

Tutti quanti sapete come lavora la EA Sports ed è quindi lecito aspettarsi una produzione degna del nome. Come avrete sicuramente notato dalla grafica, NBA Live 96 ha ben poco da spartire con Total NBA, ma non per questo deve essere inferiore. Il punto forte di NBA Live 96 sarà infatti l'orientamento a soddisfare le esigenze del giocatore che preferisce più strategia rispetto all'arcade, anche se l'ultima fatica della EA Sports si preannuncia come l'anello di congiunzione tra questi due generi.

Rispetto alla versione per PC, che usava una risoluzione ibrida di 640x480 e 320x200 (ad alto dettaglio), quella per Playstation può comunque vantare una grafica leggermente più particolareggiata, anche se i giocatori sembrano soffrire della sindrome dei "super-deformed" giapponesi: guardate che testoni!

A parte questo piccolo appunto (io e Mirko, quando li abbiamo visti per la prima volta siamo scoppiati a ridere...), NBA Live 96 annovera tra le sue fila una serie de-

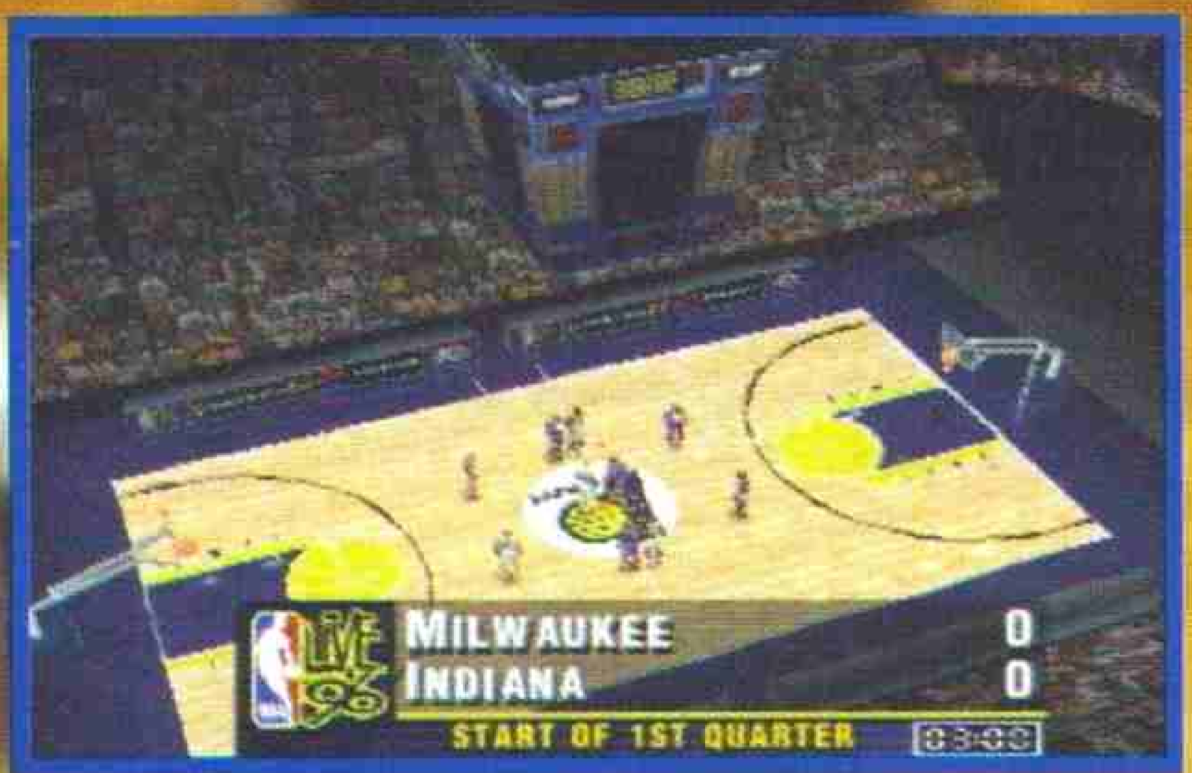
cisamente interessante di opzioni. Tra queste, quelle che sicuramente spiccano di più sono la possibilità di creare un proprio giocatore da zero editando tutte le statistiche, dal tiro al passaggio, dal rimbalzo alla marcatura: una gran bella trovata, non pensate?

A parte questo, NBA Live metterà a disposizione del giocatore le più classiche opzioni per disputare campionati integrali, playoff, amichevoli con la possibilità di poter configurare a proprio piacimento tutte le regole di gioco (magari togliendo i falli, i passi e così via fino a farlo diventare una specie di NBA Jam cinque contro cinque...). Ovviamente non mancheranno tutte quelle opzioni appartenenti alla categoria "da far vedere agli amici", come l'instant replay dell'ultima azione, i cambi di visuale eccetera eccetera. Inutile dire che sarà anche possibile salvare su Memory Card la posizione (voglio vedervi a finire un campionato tutto di fila!) e i giocatori personalizzati.

Nella foga, mi stavo comunque dimenticando di dire che tutti i giocatori sono quelli reali e aggiornati alla fine del campionato del 1995, lo stesso dicasi per le squadre. Ogni giocatore sarà quindi equipaggiato da una serie di statistiche e dalla propria foto (sullo stile delle card della Topps). A condire il tutto troveremo anche delle bellissime musiche (uguali, precise, spaccate alla versione per PC, con un sacco di jingle funky e Acid Jazz), telecronaca ed effetti sonori di altissima qualità. Se non dovesse bastare, vi dico anche che la presentazione, rigorosamente in FMV e decisamente migliore rispetto alla controparte "computeristica", sarà davvero spettacolare e riproporrà spezzoni di filmati tratti da alcune partite dove potremo gustare una grande schiacciata di Shaquille O' Neal, Nick "The Quick" Van Exel che "boxa" con l'aria dopo un grande canestro, Charles Barkley che penetra a modo suo e tanto altro che non sto qui a dirvi per non rovinarvi la sorpresa della prima visione. Bene, mi sembra di avere detto tutto quello che c'era da dire e quindi non mi rimane altro da fare che fissarvi un appuntamento per il mese prossimo quando, con molta probabilità, potremo finalmente sviscerare pregi e difetti di quest'ultimo lavoro firmato EA Sports. Nel frattempo io attendo che qualcuno ci spedisca Fifa '96, non importa come: voglio giocarci!

Byez!

MAO

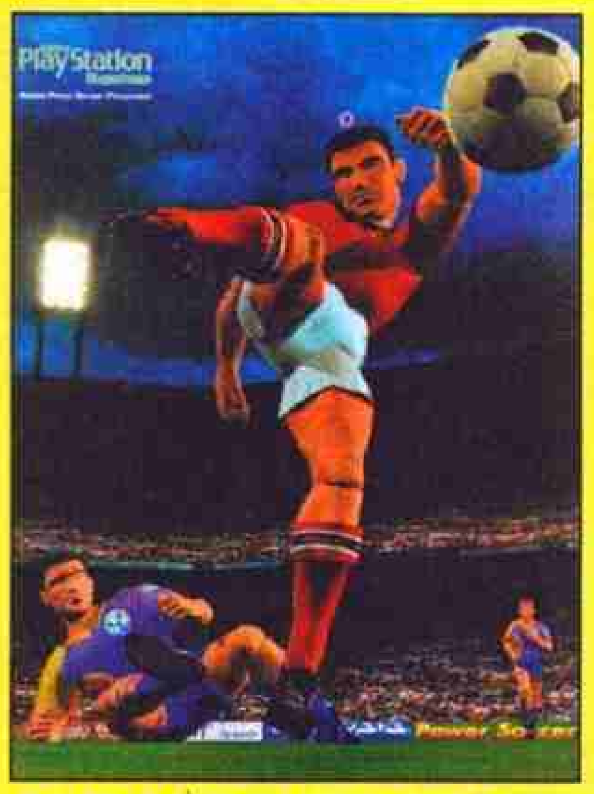


ASTROCOMPUTER

PRESENTA... "IL MEGLIO DI SONY PLAYSTATION"

DOUBLE DRAGON
L. 159.000

ROCKMAN X3
L. 159.000



ADIDAS POWER SOCCER
TELEFONARE

JUMPING FLASH 2
L. 159.000

F1
TELEFONARE

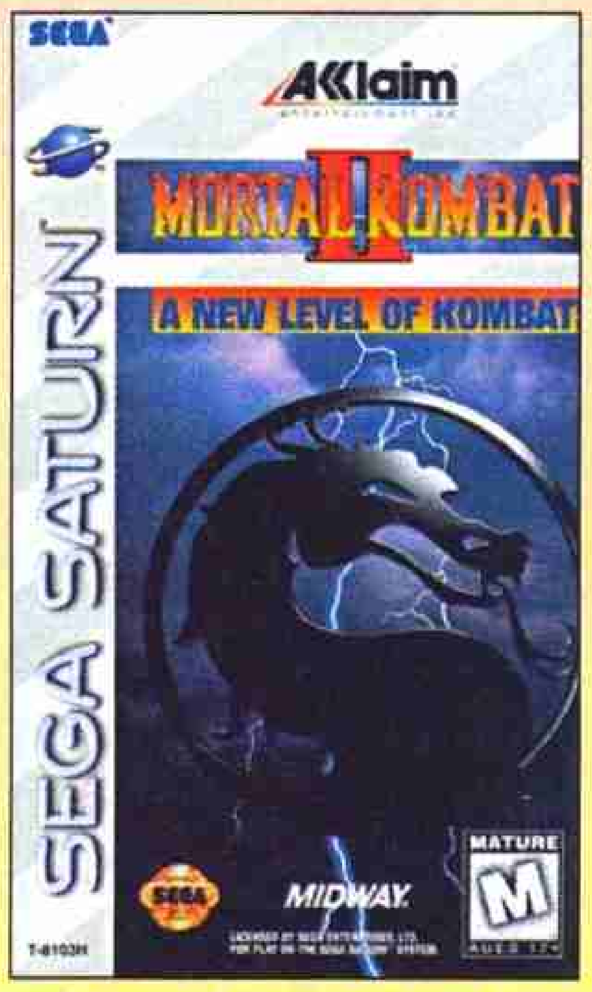
E VI PROPONE LE OFFERTISSIME DI GIUGNO

HI-OCTANE
L. 79.000

VIEWPOINT
L. 69.000

STREET FIGHTER ZERO
L. 99.000

ACTUA SOCCER
L. 85.000



MORTAL KOMBAT II
L. 79.000

CONSOLLE

SUPER NINTENDO (PAL) + SCART + PAD + 5 GIOCHI — TELEFONARE

MEGA DRIVE II — L. 169.900

GAME GEAR + V. FIGHTER II — L. 259.000

GAME BOY RED + KILLER INSTINCT L. 139.000

NOVITÀ

SEGA NOMAD L. 379.000

SATURN (JAP) + 4 GIOCHI L. 699.000

SATURN (USA) L. 739.000

SONY PSX (EURO) + DEMO L. 599.000

SONY PSX (JAP) + 2 PAD + MODIFICA USA + MEMORY + GIOCO — L. 850.000

SONY PSX (USA) + PAD + MODIFICA JAP + 2 GIOCHI — L. 850.000

IRRIPETIBILE

NEO GEO CDZ L. 1.050.000

GIOCHI

GAME GEAR

ASTERIX	49.000
AX BATTLER	49.000
DESERT STRIKE	49.000
DRACULA	49.000
G. LOC	49.000
GP RAIDER	49.000
JUDGE DREDD	49.000
MADDEN '95	49.000
NBA ACTION	49.000
POPILS	49.000
RISTAR	49.000
ROBOCOP	49.000
S. MONACO GP	49.000
SPEEDTRAP	49.000
STREET OF RAGE 2	49.000
WINTER OLYMPICS	49.000

ACCESSORI

ADATTATORE AUTO	TELEF.
BATTERY PACK	TELEF.

MEGA DRIVE

ASTERIX	TELEF.
BATMAN E ROBIN	TELEF.
DOOM TROOPERS	TELEF.
ETERNAL CHAMPION	69.000
EXO SQUAD	109.000
GARDFIEL	TELEF.
LA BELLA E LA BESTIA	TELEF.
MICRO MACHINE 96	109.000
NBA JAM T.E.	98.000
NHL 96	110.000
P. SAMPRAS 96	TELEF.
PGA TOUR 96	TELEF.
POWER RANGERS	119.000
RANGER X	TELEF.
REAL MONSTER	119.000
RUGBY 96	TELEF.
SCOOBY DOO	90.000
SONIC KNUKLE	TELEF.
SPOT GOES HOLLYWOOD	TELEF.
STAR TREEK DEEP SPACE 9	110.000
STORY OF THOR	TELEF.
TOY STORY	109.000
VECTOR MAN	109.000
VIRTUA RACING	85.000

SUPER NINTENDO

ADDAM'S FAMILY	89.000
BARKLEY JAM	59.000
COLLEGE SLAM	TELEF.
DEMON CREST	78.000
DIRTY TRAX	TELEF.
DOOM	TELEF.
DOOM TROOPERS	139.000
F. FANTASY 3	TELEF.
F1 ROCK II	69.000
FATAL FURY SPECIAL	TELEF.
FIFA SOCCER 96	129.000
ILLUSION OF GAIA	TELEF.
INDIANA JONES	TELEF.
KAVASAKY S. BIKE	TELEF.
KING OF DRAGON	59.000
LAST ACTION HERO	59.000
LION KING	89.000
MICHAEL JORDAN	TELEF.
MICKEY MANIA	69.000
NOSFERATU	TELEF.
PITFALL	TELEF.
POWER RANGERS	TELEF.
PTO II	TELEF.
RETURN OF JEDY	89.000
S. PUNCH OUT	TELEF.
S. STREET FIGHTER II	99.000
SAMURAI SHODOWN	79.000
STONE PROBOTECTOR	TELEF.
STREET HOCKEY	TELEF.
TECMO SECRET OF STAR	TELEF.
THE ADV. MIGHTY MAX	TELEF.
WILD GUN	TELEF.
YOSHI ISLAND	135.000

3DO
4 TITOLI L. 200.000+spese

BATTLE SPORT
BC RACER
DRUG WARS
GRIDDERS
MICROCOSM
PERFECT GENERAL
SESAME STREET
SHADOW
SPACE ACE
TRIPD
VOLFENSTEIN 3D
ZHADNOST

PSX PAL

ACTUA SOCCER	85.000
AGILE WARRIOR	99.000
ALIEN T.	99.000
ASSAULT RIGS	99.000
D	99.000
DISCOWORLD	99.000
DOOM	99.000
EXTREME GAMES	99.000
EXTREME PINBALL	99.000
F1	TELEF.
FIFA '96	89.000
G. POLICE	TELEF.
GEX	99.000
HI-OCTANE	99.000
IN THE ZONE	99.000
KRAZY IVAN	89.000
LEMMINGS	89.000
LOADED	99.000
LONE SOLDIER	99.000
MICKEY MANIA	99.000
NOVASTORM	99.000
PARODIUS	89.000
PGA TOUR GOLF '96	99.000
PHILOSOMA	99.000
POWER SERVE	99.000
PSYCHIC DETECTIVE	99.000
RESIDENT EVIL	TELEF.
REVOLUTION X	89.000
RIDGE REVOLUTION	TELEF.
ROAD RUSH	99.000
S. FIGHTER ZERO	TELEF.
STARBLADE	99.000
STRIKER	89.000
TEKKEN	89.000
TOSHINDEN 2	TELEF.
TOTAL NBA	99.000
UFO	89.000
WAR HAWK	89.000
WING COMMANDER 3	99.000
WIPEOUT	99.000
X-MAN	TELEF.
ZERO DIVIDE	99.000

PSX JAP

BIO HAZARD	159.000
CHAMPION WRESTLING	155.000
CHORO Q	159.000
CYBER WAR	60.000
D. DRAGON	155.000
DE LUXE GRADIUS	165.000
DEAD H. ROAD	159.000
DINASTY WAR II	159.000
DOREMON	159.000
FIRE PRO WRESTLING	159.000
FLOATING RUNNER	159.000
GALAXIAN 3	159.000
GOEMON	159.000
GUNDAM II	159.000
H. FORMATION SOCCER	159.000
HAR ROCK CUP	159.000
HERNIE HOPPERHEAD	60.000
HYPER TENNIS	159.000
INT. WINNING ELEVEN	159.000
IREM A. CLASSIC	159.000
JUMPING FLASH 2	159.000
KING FIELD	89.000
KING OF BOWLING	149.000
LODE RUNNER	159.000
M. JACKET	60.000
MAKERINA MAKENDO 2	159.000
OVER DRIVE DX	159.000
P. BOUBBLE 2	159.000
POP TWIN BEE	60.000
PRIME GOAL EX	149.000
ROCKMAN X3	159.000
S. FIGHTER ZERO	155.000
S. S. FIGHTER RBOF	149.000
SLAM DRAGON	159.000
SNATCHER	159.000
TEKKEN 2	169.000
V. TENNIS	159.000
VAMPIRE	159.000

ACQUISTANDO 2 GIOCHI SPEDIZIONE GRATUITA

S. FIGHTER+METAL JACKET	120.000
POP TWIN BEE+S. FIGHTER	120.000
CYBER WAR+H. HOPPERHEAD	120.000

PSX USA

ASSAULT RIGS	99.000
CYBER SPEED	99.000
DESCENT	109.000
GEOM CUBE	109.000
IN THE ZONE	109.000
KRAZY IVAN	99.000
NBA LIVE '96	109.000
REVOLUTION X	109.000
S. STREET FIGHTER ZERO	109.000
TEKKEN	109.000
THUNDER STRIKE	99.000
TOTAL ECLIPSE	89.000
WIPEOUT	99.000
ZERO DIVIDE	109.000

ACQUISTANDO 2 GIOCHI SPEDIZIONE GRATUITA

ROAD RUSH+GEONI CUBE	199.000
HI OCTANE+SHOCKWAVE ASS.	199.000
VIEWPOINT+PRIMAL RAGE	199.000

ACCESSORI

ADATT. 4 GIOCATORI	TELEF.
CAVO EXTENDER	TELEF.
CAVO LINK	TELEF.
CHIP/ADATT.	130.000
CLOSH PSX	TELEF.
PAD COMMANDER PSX	39.000
PAD COMP. HORY	39.000
PAD SONY ORIG.	65.000

SATURN PAL

DARK LEGEND	79.000
GOLDEN AXE	TELEF.
GOOF	TELEF.
HI OCTANE	79.000
OFF WORLD	79.000
SIM CITY 2000	TELEF.
TOSHINDEN	TELEF.
VIRTUA FIGHTER 2	TELEF.
VIRTUA FIGHTER REMIX	TELEF.
WIPEOUT	TELEF.
X MAN	TELEF.

SATURN JAP

2 CD DEMO V.F. II	90.000
CHAOS CONTROL	130.000
DAYTONA USA	89.000
DRAGON FORCE	130.000
F1 LIVE INF.	119.000
GALAXI FIGHTER	130.000
GEEBORERS	130.000
GRADIUS	130.000
GUN GRIFFON	130.000
KEN SHIRO	130.000
KING OF FIGHTER 95	159.000
LODE RUNNER	130.000
MORTAL KOMBAT II	130.000
NINKU	130.000
RAYMAN	130.000
ROCKMAN X3	135.000
S. FIGHTER ZERO	99.000
S. STREET FIGHTER RBOF	TELEF.
SEGA RALLY	119.000
SNATCER	130.000
SOIKUEMBU 2	130.000
THOR	135.000
THUNDER+ROAD	120.000
V. FIGHTER 2	130.000
VICTORY GOAL 96	130.000

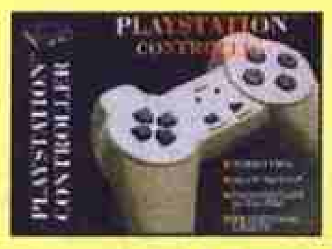
SATURN USA

BAZOKATONE	89.000
BLACKFIRE	79.000
DARK LEGEND	79.000
FIFA '96	79.000
GEX	79.000
HI-OCTANE	79.000
MORTAL KOMBAT II	79.000
OFF WORLD INT.	79.000
PANZER DRAGON II	119.000
SUPER HANG ON	99.000
X MAN	119.000

ACCESSORI

ADATTATORE	69.000
COPPIA PAD INFRARED	89.000
GUN COP ENFORCE	69.000
JOYSTICK FIGHTER STICK	139.000
MEMORY CARD	65.000
PAD CHALLENGER	39.000
PAD COMMANDER	39.000
PAD DX	39.000
PAD MAD CATS	39.000
PAD ORIGINALE	65.000
VIRTUA COP	145.000

ACCESSORI

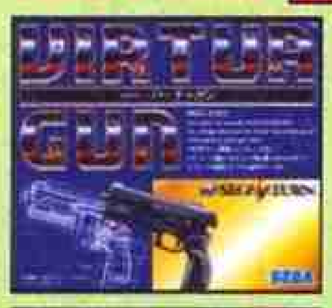


PLAYSTATION CONTROLLER
JOYPAD PER PSX
L. 49.000

EXPLORER
JOYPAD PER SEGA SATURN E SONY PLAYSTATION
L. 39.000

CAVO SCART RGB PER SONY PSX
L. 39.000

ADATT. SATURN
L. 55.000
DISP. ADATTATORI PER SONY PSX
TELEFONARE



VIRTUA GUN
PER SEGA SATURN
L. 69.000

VOLANTE SATURN
L. 139.000

VOLANTE+CAMBIO +PEDALIERA PSX
L. 159.000

CONTATTATECI PER ANTEPRIME E NOVITA' • ARRIVI SETTIMANALI DA TUTTO IL MONDO • VENDITA ALL'INGROSSO PER NEGOZIANTI

VIA VETURIA, 68 - 00181 ROMA M FURIO CAMILLO

(06) 78.61.74

(06) 78.34.82.25

PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I TITOLI DISPONIBILI • TELEFONATECI PER INFORMAZIONI SU ACCESSORI, CONSOLLE E GIOCHI
VENDITA PER CORRISPONDENZA • DISTRIBUZIONE IN TUTTA ITALIA • CENTRO ASSISTENZA QUALIFICATA RIPARAZIONE CONSOLLE • PREZZI IVA COMPRESA

I MARCHI ILLUSTRATI IN QUESTA PAGINA APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI · OFFERTE VALIDE FINO AD ESAURIMENTO SCORTE, SALVO ERRORI TIPOGRAFICI

PROPOSTE GRAFICHE (06) 78344417

L'&secutivo

GAMELAND

GAMELAND C.SO B. AIRES 58 - MILANO MM LIMA - TEL. 02/29510910 - FAX 29525146

GAMELAND 2

VIA DANTE 16 - MM CAIROLI - TEL. 02/72023025 - FAX 29525146

IL CENTRO PIU' GRANDE CON I PREZZI PIU' PICCOLI

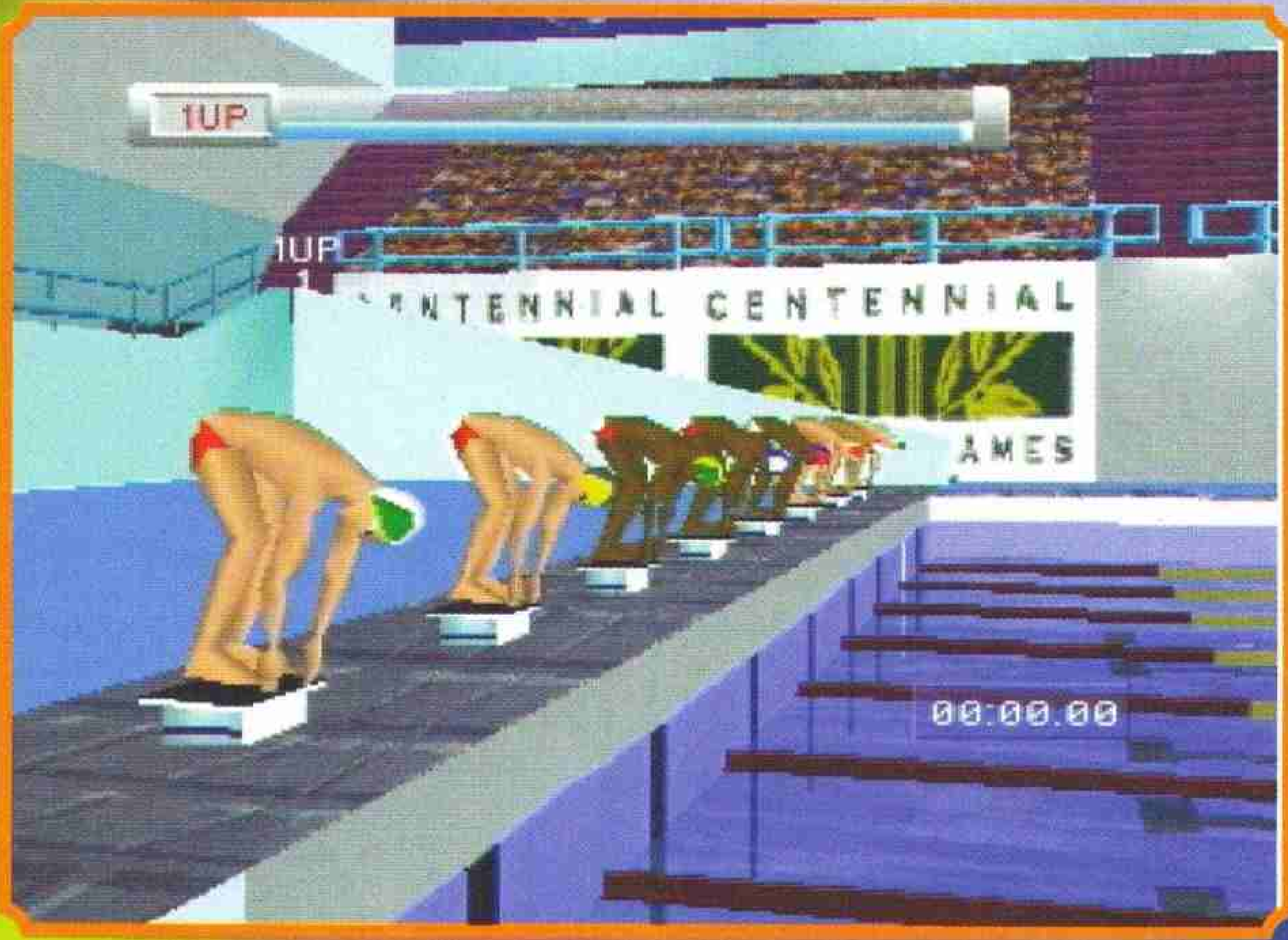
PAGAMENTI RATEALI DA L. 50.000 AL MESE

PREVIEW

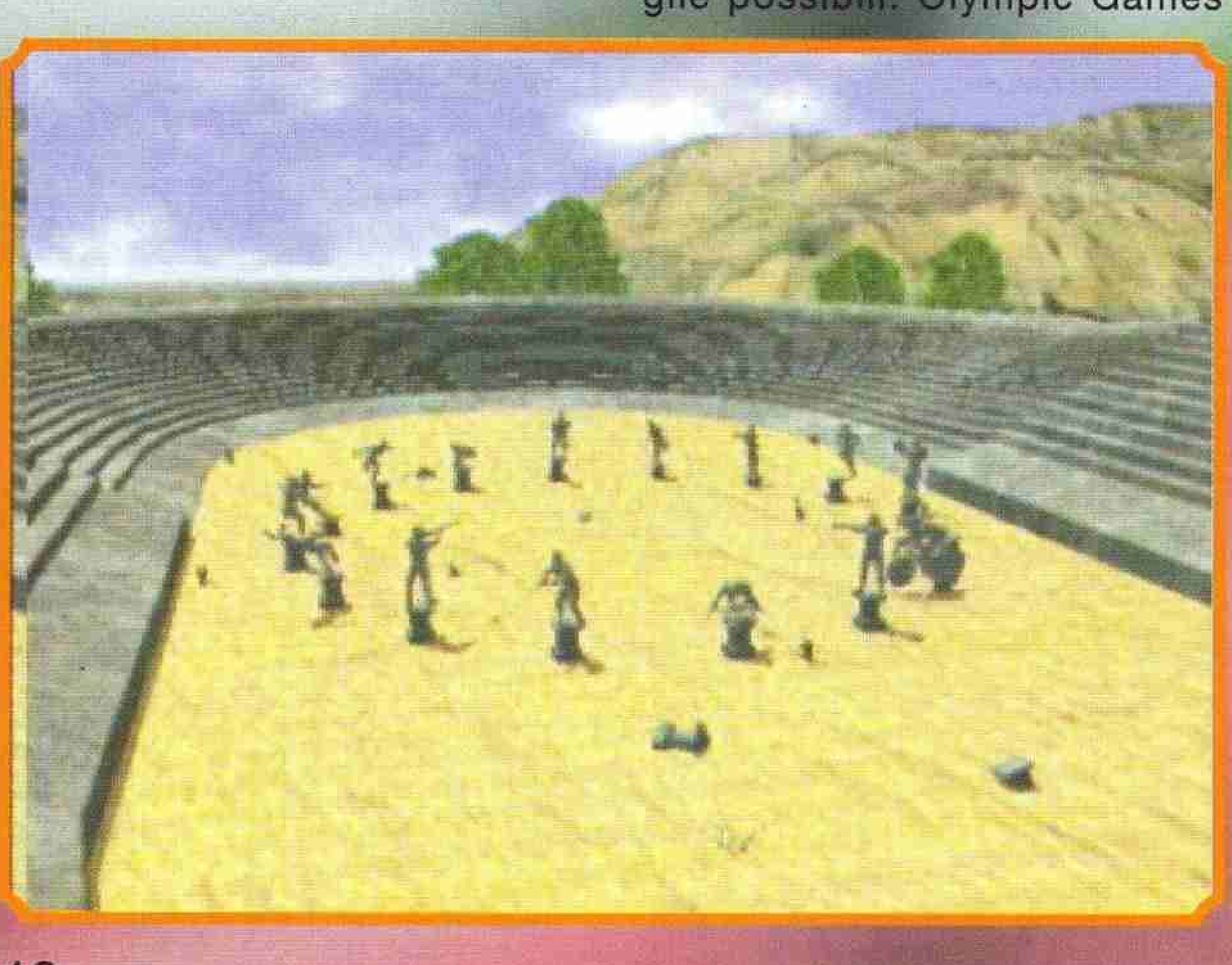
OLYMPIC GAMES

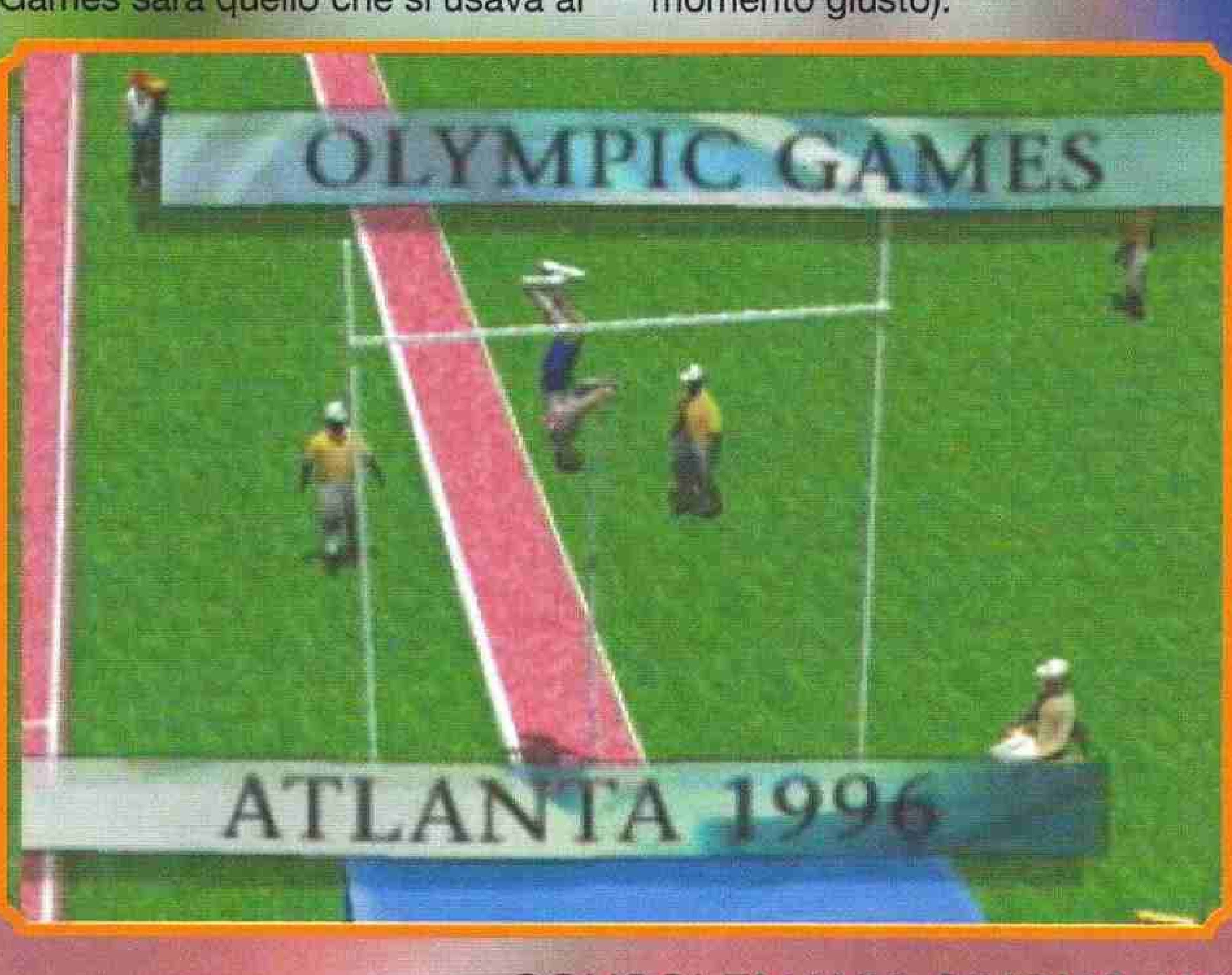
PSX, SNES, GB

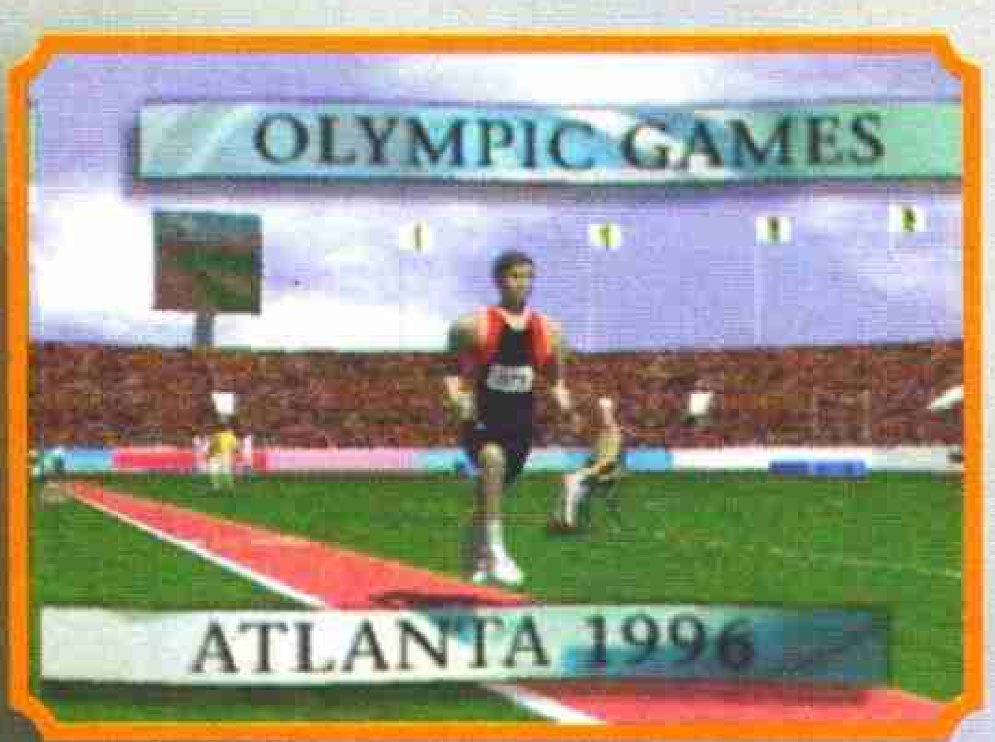
Atlanta si avvicina e con i giochi olimpici si avvicinano anche i giochi per console. Riusciremo resistere da qui a luglio?

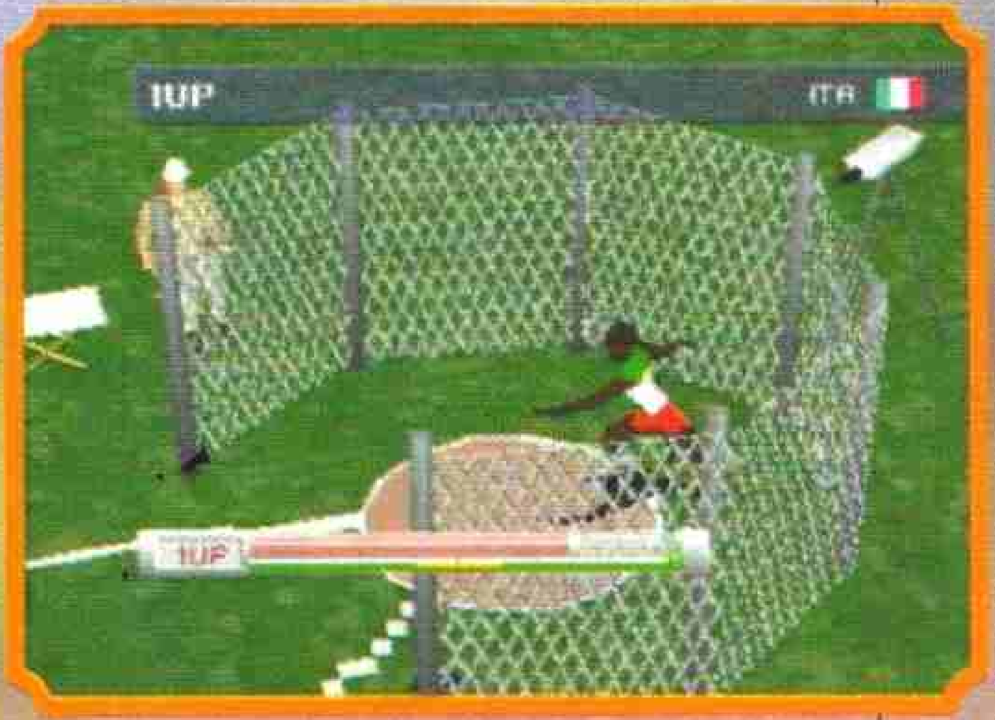


Oramai dovreste averci fatto il callo: quando si arriva a pochi mesi dall'avvento di un evento sportivo, le software house cominciano a darsi un gran da fare per accaparrarsene i diritti.
Chi di voi segue il mercato videoludico da qualche anno poi, sarà sicuramente al corrente del fatto che, la stragrande maggioranza delle volte, questi diritti vanno a finire in mano alla U. S. Gold, la "prestigiosa" (adesso, magari - io mi ricordo che di giochi bellissimi, ai tempi del Commodore 64, la U. S. Gold ne produceva 2 su 5...) software house d'oltreoceano.
Ci stiamo avvicinando alle Olimpiadi statunitensi di Atlanta e indovinate un po' da parte di chi arriva la prima simulazione (ovviamente riferita alle imminenti Olimpiadi) dedicata a questo evento sportivo? Bravi, proprio dalla U. S. Gold!
Olympic Games riprende idealmente le fila dei vecchi giochi firmati Epyx, come Summer Games o California Games. Lo scopo del giocatore è quello di competere in differenti discipline e di portare a casa il maggior numero di medaglie possibili. Olympic Games presenta all'utenza un numero invidiabile di discipline differenti che vanno dalle più classiche (100 M piani, lancio del giavellotto, salto in lungo) ad alcune più atipiche (nuoto, salto triplo, lancio del martello, scherma).
A completare l'elenco di discipline che saranno disponibili in Olympic Games troviamo anche Pistola A Fuoco Rapido, salto in alto, salto con l'asta, 400 metri, tiro con l'arco, tiro al piattello, sollevamento pesi e lancio del disco.
Con mia grande sorpresa poi, il metodo di controllo di Olympic Games sarà quello che si usava ai tempi di Decathlon sull'Atari prima e sul Commodore 64 dopo: il famigerato "waggling". Il waggling è quella tecnica di movimento che, quando esistevano dei joystick digitali ma assolutamente privi di diavolerie tipo microswitch e amenità simili, trasformava il braccio del giocatore in una specie di insaccato gigante: questa tecnica infatti, consisteva nello smanettare il più velocemente possibile a destra e sinistra per guadagnare velocità (se si dovevano effettuare dei salti, bastava premere il pulsante al momento giusto).



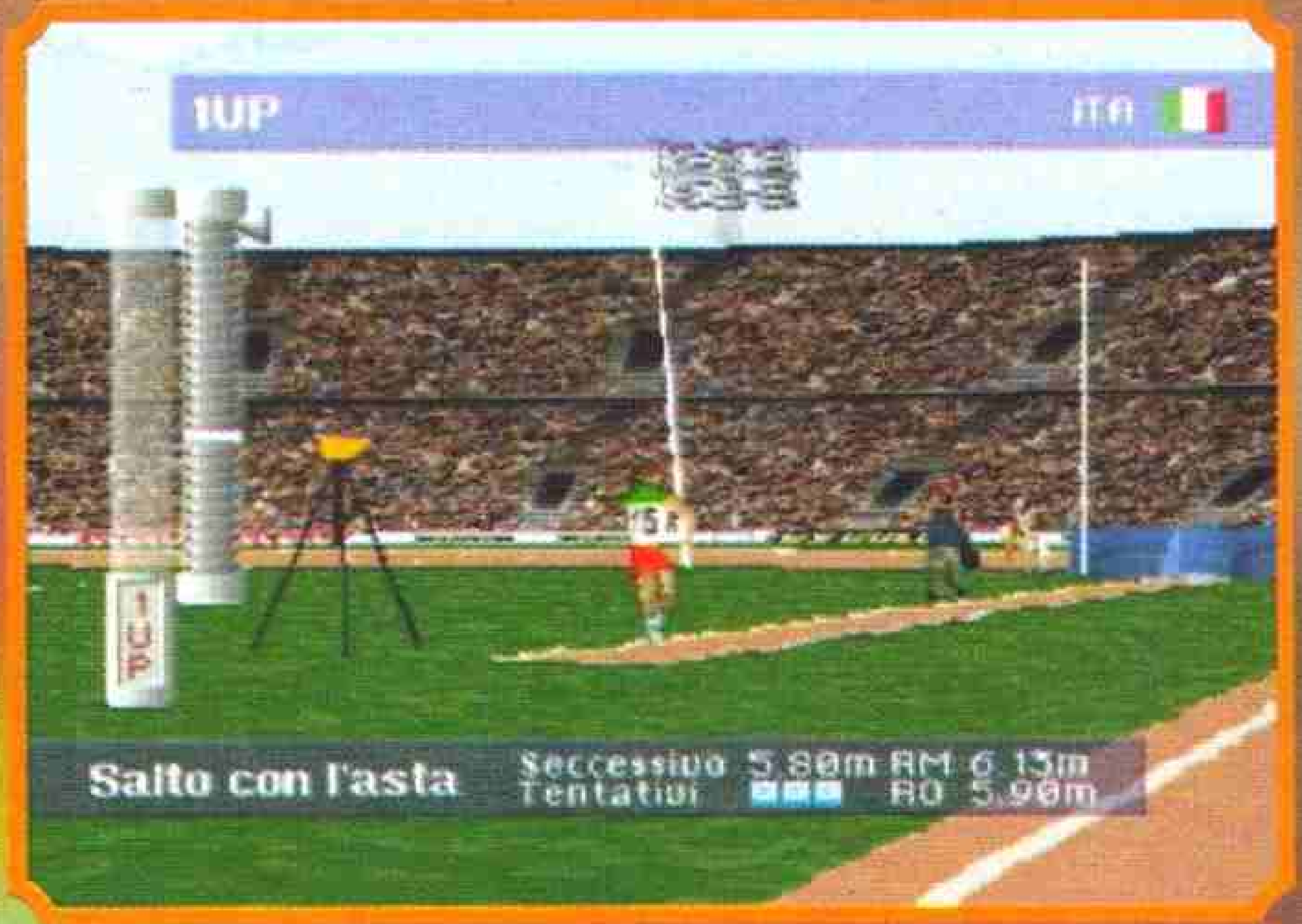


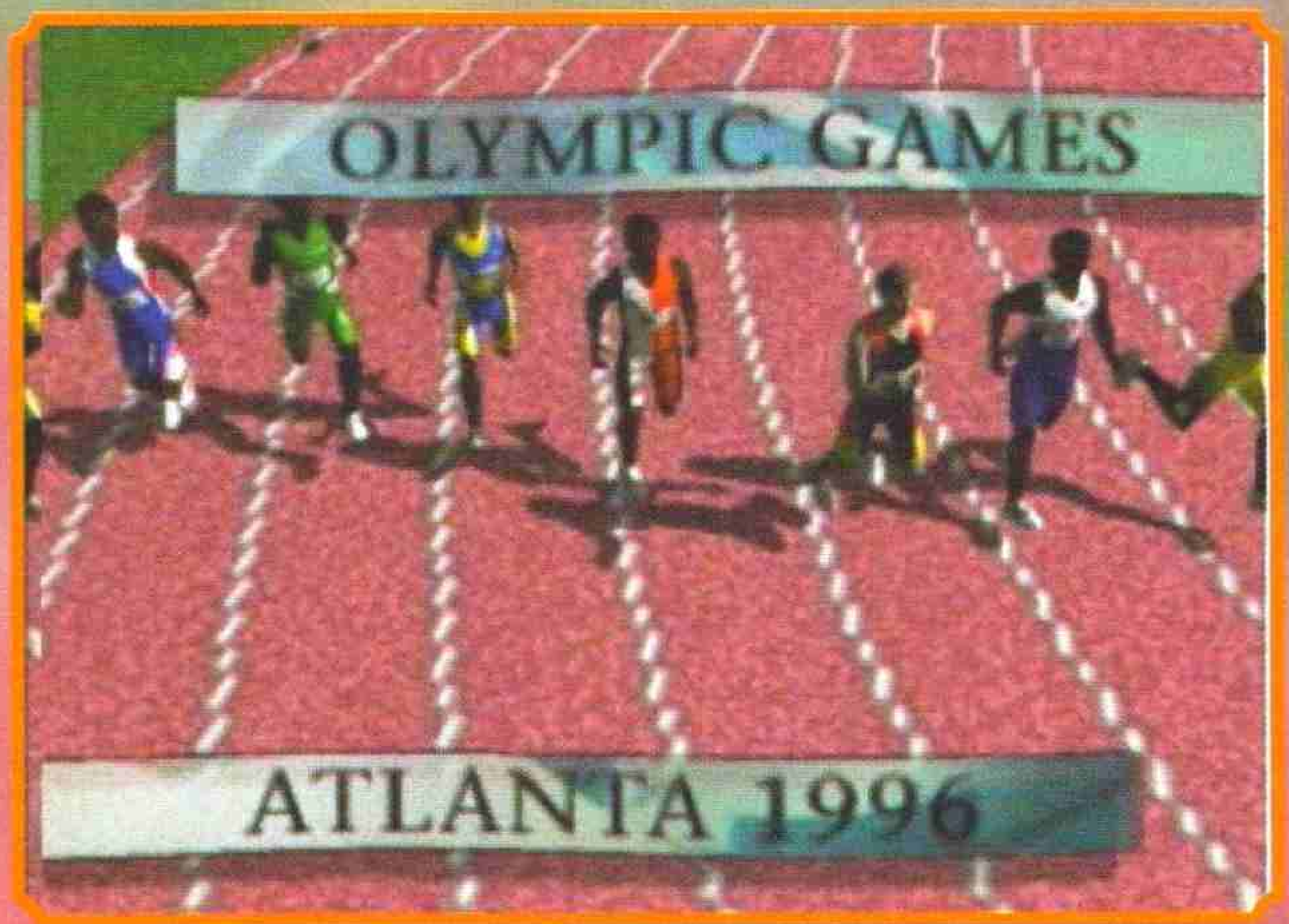




Il waggling è finalmente tornato e per la gioia di grandi e piccini, i joystick di una volta non esistono più (almeno sulle console) e quindi è anche cambiato un po' il modo di smanettare: Olympic Games infatti contempla l'utilizzo di tre metodi differenti, ben due dei quali sono a base di pulsanti da pigiare alternativamente (anche perché smanettare a destra e sinistra con il pad non è che sia il massimo della vita...).
Chiusa questa piccola parentesi, è il caso quindi di dedicare qualche riga alla grafica, interamente poligonale e realizzata da un gruppo di programmatori nomato Silicon Dreams, già autori di Fever Pitch e in procinto anche di realizzare Olympic Soccer.
Parto subito col dire che non esiste una visuale ben precisa, visto che è continuamente in movimento è che comunque non è fondamentale ai fini della stragrande maggioranza delle discipline (il massimo che dovrete fare sarà di smanettare e il più delle volte non ci si ritroverà nemmeno a guardare lo schermo).
In altri momenti invece, la visuale diventerà soggettiva, come nel caso del tiro con l'arco, della pistola a fuoco rapido e del piattello (ed è anche verosimilmente concepibile). Una cosa che ho trovato estremamente interessante è la possibilità di affrontare le varie discipline in tre modi completamente diversi (Arcade, Challenge e Olympic) e di potere salvare su Memory Card i vari record (ragazzi, ne abbiamo già archiviati alcuni che farebbero impallidire Bubka e Lewis!) e addirittura la posizione mentre si sta giocando. Tutto sommato Olympic Gold si presenta come un titolo abbastanza interessante per i patiti di sport, ma sono sicuro che da qui a qualche mese, la febbre olimpica non potrà non contagiare anche tutti gli altri.
Cos'altro mi rimane da dirvi? Allora fatemi pensare un attimo... Ah, il gioco uscirà, oltre che su PlayStation, anche su SNES e Gameboy. Tutto questo non prima della fine di giugno.
Arrivederci ad Atlanta!
Byez!

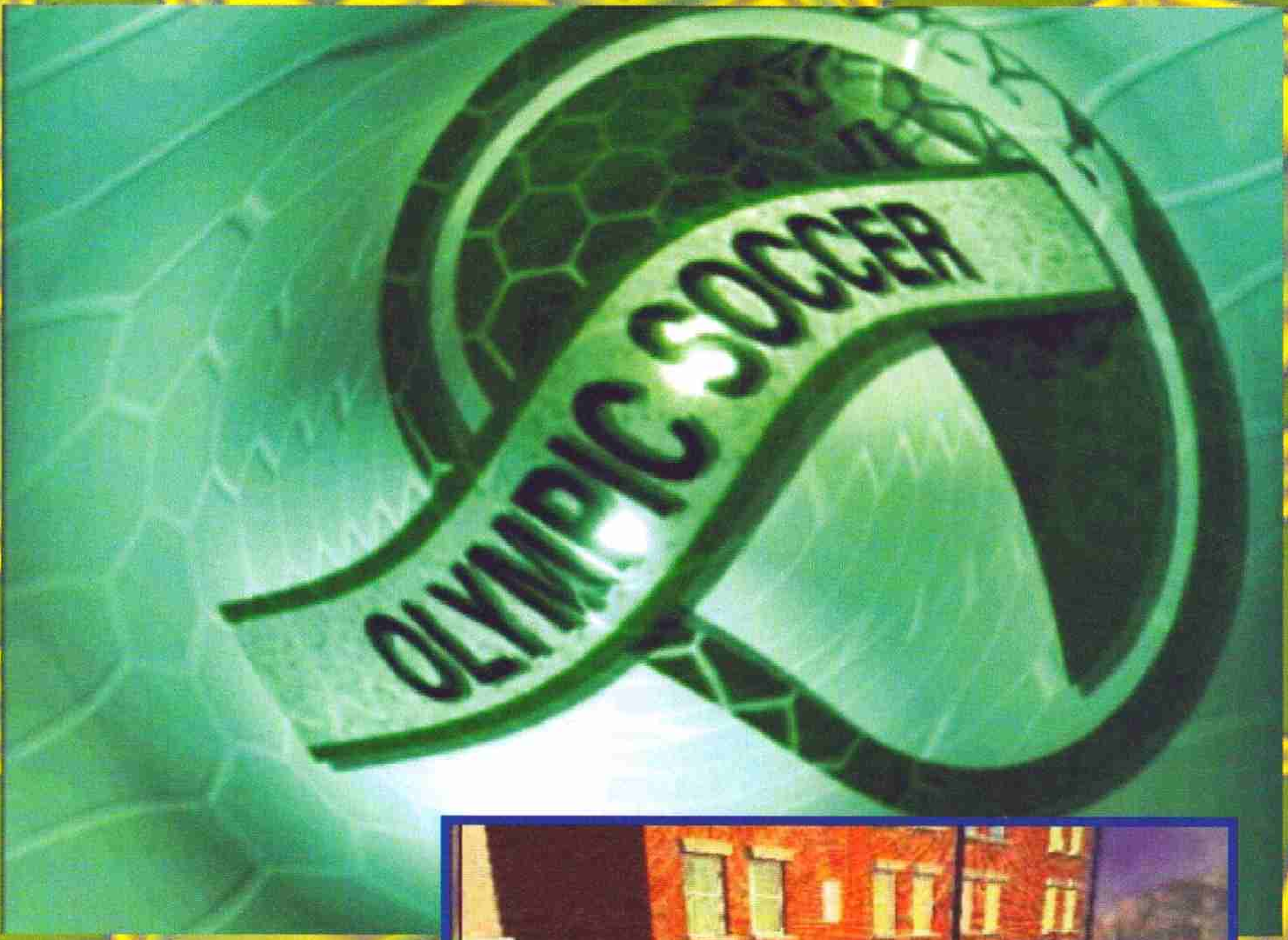
MAO



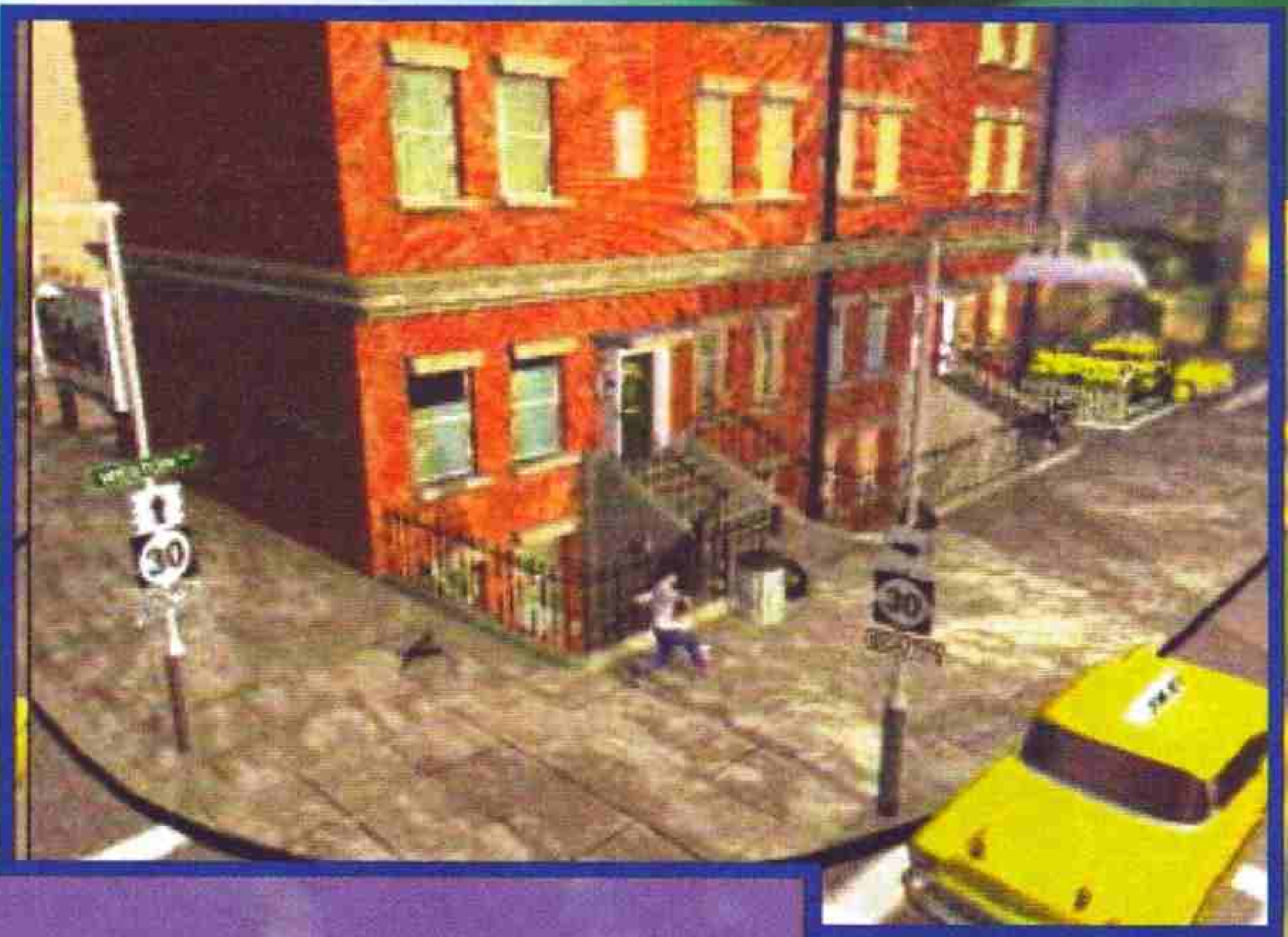


PREVIEW

PSX



Allora quest'estate ci sono le olimpiadi. L'estate prossima no. Però quest'anno ci sono anche gli Europei di calcio. Ma l'anno prossimo no. Tra due anni ci sono i Mondiali. Ma quest'anno no. E allora?



E allora niente, non sapevo come cominciare questa anteprima e quindi vi siete dovuti beccare il cappello introduttivo più stupido della storia (beh, mica tanto. La piazza d'onore è di questa specialità è di proprietà del Raffo da diverso tempo e per quanto possa sforzarmi nel produrre deficienze di tutti i generi, lui rimane comunque inarrivabile per noi tutti... Grazie Raffo!).

Rileggendo a freddo il delirio iniziale, ho però potuto constatare con mia grande meraviglia che ci sono un paio di spunti davvero interessanti per cominciare a dire qualcosa di sensato al riguardo. Effettivamente, la scelta della U. S. Gold (produttrice del lavoro dei Silicon Dreams, gli autori del gioco) di lanciare sul mercato un gioco di calcio ispirato alle Olimpiadi è alquanto opinabile, anche perché, detto fra noi, questa disciplina che è universalmente seguita da uno stuolo di fanatici (me compreso), quando arrivano i giochi quadriennali è snobbata dalla stragrande maggioranza della gente che preferisce seguire i salti di Bubka (ma quante Ferrari ha, adesso?), gli scatti di Carl Lewis o i piedi nudi (?!?!) di Kiptnaui che corre i diecimila metri ("Milza, mi hai fatto male quando correndo i diecimila...").

Comunque, per il momento, l'unico gioco di calcio "estivo" che si è visto è questo, perciò ci dobbiamo accontentare.

Olympic Soccer mette a disposizione del giocatore il canonico menu principale, dal quale si può decidere in quale tipo di disciplina cimentarsi (le solite amichevoli, coppe, campionati, pratica, lotte-

ria dei rigori e così via. Del resto è un gioco di calcio, cosa vi aspettavate?).
La visuale principale di gioco è alla "Fifa", ovvero [da paura... NdAlex] una sorta di isometrica ibrida. Comunque sia è possibile, attraverso un menu abbastanza semplice e intuitivo, variare a piacimento la visuale avvicinandola, allontanandola, orientandola diversamente e così via. Sempre da questo menu è possibile effettuare sostituzioni, visionare i replay dell'ultima azione e tutte queste simpatiche cosettine.
Da quanto ho potuto vedere, Olympic Soccer sembra un gioco interessante, anche se la versione in nostro possesso era ben lungi dall'essere definitiva e si spera che, con la versione finale, tutti i bug presenti in questa vengano eliminati.
Non è che sia il massimo della vita vedere il portiere che esce fuori dall'area di rigore tenendo bellamente il pallone fra le mani oppure che un calciatore, dopo avere subito un fallo, si allontani dal campo di gioco tentando una fuga improbabile fuori dallo stadio...
La grafica mi è sembrata abbastanza definita e dettagliata mentre l'azione di gioco è tutto sommato frenetica, sebbene l'intelligenza artificiale del computer mi sia sembrata calibrata piuttosto male.
Tra le altre impressioni negative devo segnalare anche il sistema di controllo che non è assolutamente dei migliori (alcuni tasti mi sono sembrati assolutamente inutili e inutilizzabili) e alcune routine sono ancora troppo provvisorie. Per fare un esempio, se vi capita di battere un calcio di punizione e il giocatore che ha commesso il fallo è stato ammonito, pigiando i tasti, il pallone comincerà a muoversi e l'azione proseguirà senza che voi possiate vedere dove si sta dirigendo la palla; l'idea di battere la punizione al volo come succede nella realtà, è una buonissima idea ma doveva essere comunque coadiuvata da uno split screen o qualcosa del genere. Comunque sia, non fasciamoci la testa prima di essercela rotta, perciò vi rimando al prossimo numero dove dovreste trovare, salvo imprevisti dell'ultimo momento (mi viene da ridere...), la recensione completa.

Ah, dimenticavo di dire che i nomi dei giocatori non sono assolutamente reali e sono tutti inventati di sana pianta e lo dico perché so che è una cosa che gli amanti del calcio non sopportano minimamente. Bene, io mi fermo qui: questo mese stiamo facendo la maratona più terribile che ci sia capitata e le ore di sonno fatte da ognuno di noi si contano sulle dita di una mano, perciò il vecchio Mao vi saluta e va a giocare a Tekken 2...

Andrea "MAO" Della Calce

BIT COMPUTER
VASTO ASSORTIMENTO CONSOLES E GIOCHI
PlayStation Center
PlayStation EURO
£. 669.000 iva INCLUSA
COMPRESO 1 gioco
SI EFFETTUA VENDITA PER CORRISPONDENZA TRAMITE CORRIERE ESPRESSO
Bit Computer S.r.l.
Via Zanardelli n°13
73100 Lecce
Tel. 0832 / 346874--Fax 0832 / 349543
email address: bit@mail2.clio.it
Grafica by DYO

COMPRAVENDITA usato
VIDEOLAND
VENDITA PER corrispondenza
IMPORTAZIONE DIRETTA DA TUTTO IL MONDO - LISTINO RIVENDITORI
TUTTO PER LA CONSOLLE IN NOLEGGIO E IN VENDITA
OLTRE 700 VIDEOGAMES A NOLEGGIO
SUPER NINTENDO
SEGA MEGA DRIVE
GAME BOY
GAME GEAR
PLAYSTATION
CD ROM
SONY PLAYSTATION PAL £ 599.000
GIOCHI PLAYSTATION IN VENDITA DA L. 59.000
Via Ponzio Cominio 33/35 (Metro Lucio Sestio)
Roma - Tel. 06/7141570
Via Gregorio VII 162 a/b (S. Pietro)
Roma - Fax + Tel. 06/39387975
TUTTI I MARCHI CITATI SONO DEI LEGGITTIMI AVENTI DIRITTO
PUBBLISHOCK - ROMA

Video Matik

Aperto tutti i giorni escluso la Domenica
dalle 10.00 alle 13.00 e dalle 15.30 alle 20.00
chiuso il Lunedì mattina.

PAGAMENTI RATEALI

OFFERTISSIME DEL MESE

CONSOLE 3DO + 8 GIOCHI	LIRE 499.000
VOLANTE SATURN	LIRE 100.000
FIFA 96 SN	LIRE 99.000
4 GAMES PER MD 32X	LIRE 199.000
JOYSTICK SCORE MASTER X SN	LIRE 39.000
JOYSTICK PER MD INTRUDER 3	LIRE 19.000
SEGA RALLY PER SATURN PAL	LIRE 98.000
VIRTUA FIGHTER PER SATURN PAL	LIRE 99.000
RALLY CHASE PER NEO GEO	LIRE 49.000

STREPITOSA OFFERTA

VOLANTE + PEDALIERA PLAYSTATION
LIRE 139.000
PLAYSTATION LIRE 589.000

ECCEZIONALE!!!!

PRENOTANDO NINTENDO ULTRA-64,
AVRAI DIRITTO AL 10% DI SCONTO

NOLEGGIO CONSOLE PLAYSTATION

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA TEL. e FAX 02/70128176

VIDEOMATIK Via Fiamma, 36 20129 Milano

PREVIEW

PLAYSTATION

SPACE HULK

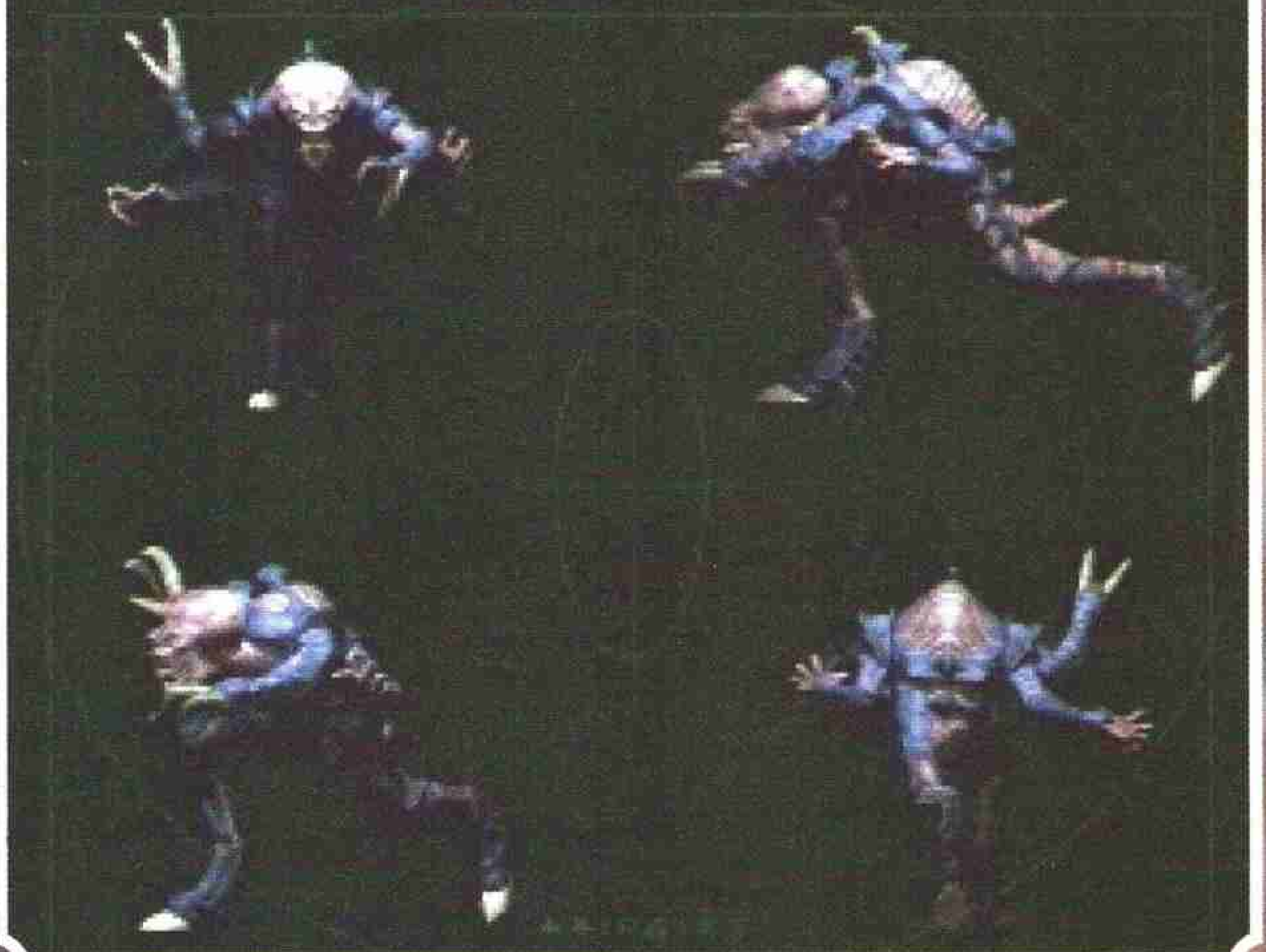
"What is your Duty?
To serve the Emperor's will...
What is the Emperor's will?
That we fight and die...
What is Death?
It is my Duty..."
(Cantica d'indottrinamento Blood Angel - Codex Astartes)

Non è certo la prima volta che Space Hulk approda al video e non sarà certamente l'ultima. Recensioni affrettate, spesso scritte da chi si è trovato davanti il gioco senza sapere esattamente di che cosa si tratti in realtà, non hanno certo collaborato a svelare i misteri dietro la natura di uno dei giochi più cupi e avvincenti che abbiano mai tratto le proprie origini dalla dimensione boardgamistica.

Space Hulk, targato Games Workshop, nasce in Gran Bretagna sulla scia del grande successo di Aliens: Scontro Finale (la tematica è infatti identica), come boardgame tattico a livello di squadra, per due giocatori. Il gioco non prevede alcun tipo di collaborazione tra i due giocatori, ma solo uno scontro all'ultimo sangue (è inutile storcere il naso, oh voi finti moralisti, anche il calcio si basa sullo stesso principio). Un manipolo di super soldati fantascientifici in armature tali da renderli simili a dei tank bipedi, si deve addentrare nelle profondità di un vascello sconosciuto, nel contempo macinando e devastando le forme di vita aliena che incontreranno - esseri dalla ferocia e dalla potenza senza pari.

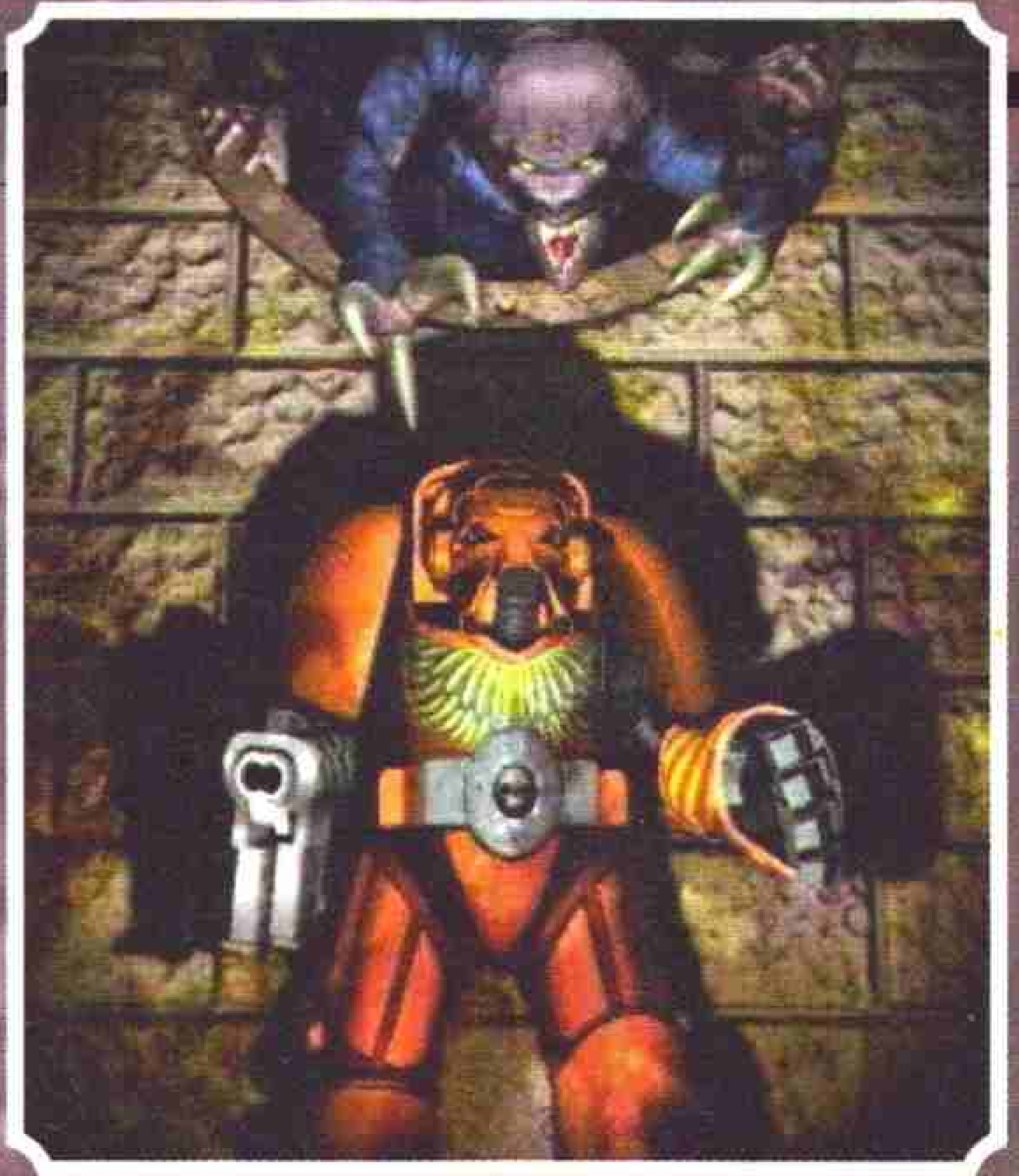
Space Hulk (il boardgame), ha riscosso un successo fenomenale, che gli è valso due espansioni, un certo numero di riedizioni, alcuni giochi derivati e paralleli (sempre GW), una versione introduttiva (Space Crusade, da noi battezzata Starquest), e l'introduzione della razza dei Genestealer nell'universo di Warhammer 40.000.

Se avete già giocato a Starquest o Space Crusade (anche nelle loro versioni per computer) sapete già come giocare a Space Hulk, se invece avete già provato



I GENESTEALER

Sono creature con una consapevolezza collettiva, dotate quindi di un inesistente spirito individuale ma di un altissimo senso di conservazione della specie. Questo li rende letali in quanto se per salvare la razza serve il sacrificio di cento 'Stealer, il sacrificio avverrà. Sono alti circa 1,80m, dotati di sei zampe, di cui due adatte alla corsa (robuste e potenti), due dotate di dita per la manipolazione degli oggetti, e due terminanti in artigli. Il corpo è protetto da un esoscheletro chitinoso capace di resistere anche alla depressurizzazione dello spazio esterno e la loro ferocia è leggendaria

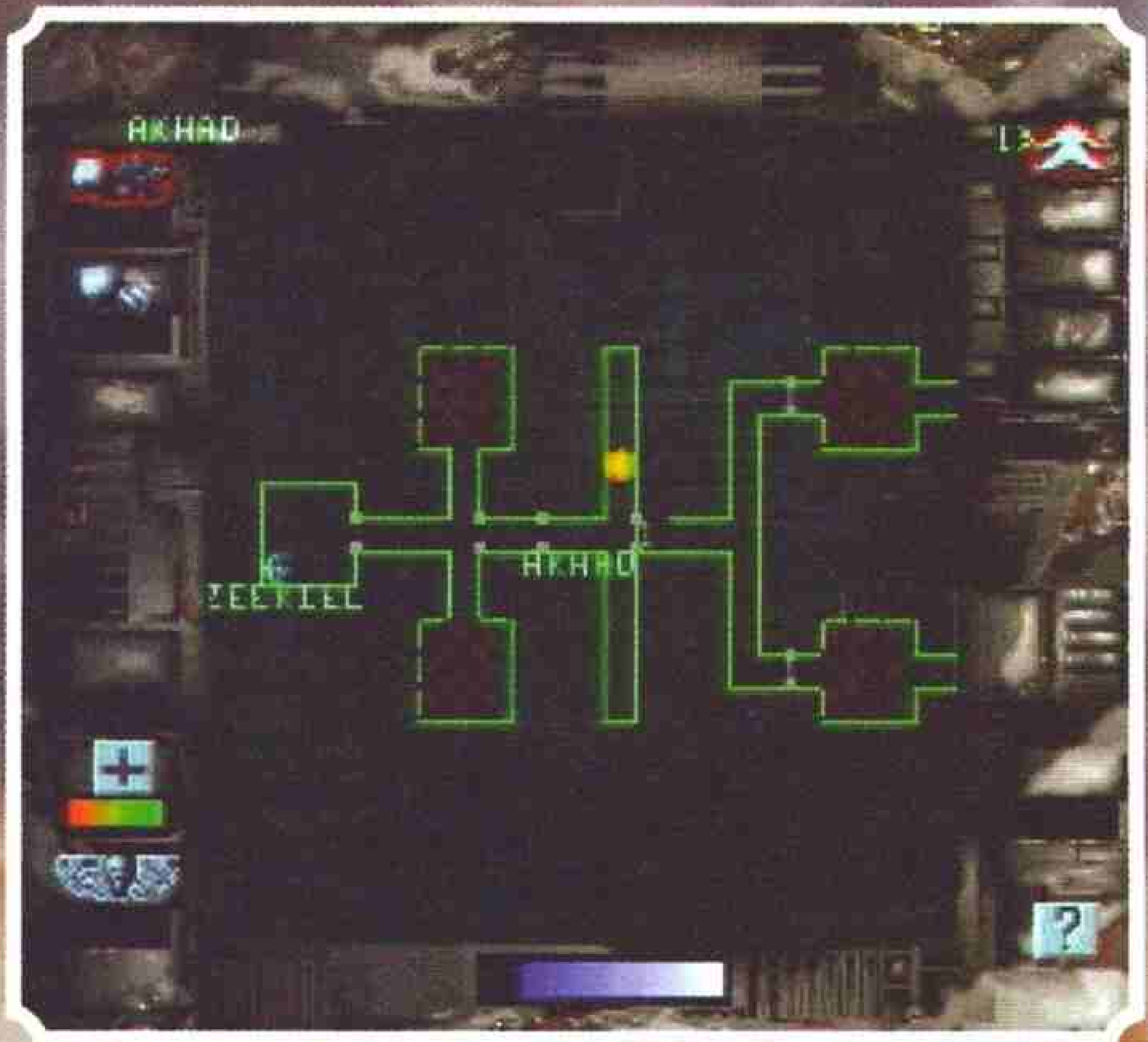


l'omonima versione per PC, allora non avrete nessun problema a indossare la vostra Terminator Armour - è come andare in bicicletta: una volta imparato non si dimentica più. Dopo questa premessa diamo un'occhiata a fondo all'ambientazione su cui è stato eretto il gioco.
I pianeti che costituiscono l'Impero umano sono separati dalle abissali distanze cosmiche, ma possono essere raggiunti grazie a una particolare forma di propulsione che permette l'ingresso in una dimensione aliena, il Warp, popolata di entità assurde e blasfeme. Quando una nave emerge dal Warp non è detto che lo faccia nel tempo o nel luogo previsto, né tantomeno con l'equipaggio previsto. A volte emergono dal Warp ammassi di navi fuse insieme, a volte incastrate con vascelli alieni o con navi che non sono ancora partite. Fluttuando nel vuoto per millenni, ai margini della galassia, questi vascelli corrono il rischio di essere invasi da esponenti della più terribile tra tutte le razze aliene: i Genestealer. Ma questi ammassi di relitti (denominati Hulk) spesso contengono elementi di un passato remoto degni di essere recuperati, antichi artefatti o elementi tecnologici di grande valore. In tal caso vengono intercettati e abbordati da squadre di guerrieri scelti tra le decine di Capitoli di Space Marine che servono fedelmente il Volere Imperiale.
Space Hulk è un gioco tattico dalla grande atmosfera, che vi restituirà in divertimento un ammontare proporzionale alla passione che vorrete dedicargli.
Parafrasando il Capitano della Deathwing della versione PC...
"Fratello Marine...Il Nemico è un'abominazione, noi siamo il pugno corazzato dell'Imperatore, inizia le tue Litanie d'Odio, possa l'Imperatore essere soddisfatto".

Christian Antonini

I MARINE

Sono la massima espressione della potenza e della determinazione guerriera della razza umana. Si tratta di uomini alterati geneticamente, dotati di una serie di impianti che permettono loro di sopravvivere anche dopo aver subito le più gravi delle ferite. Sono organizzati in Capitoli (fantascientifici ordini monastico-cavallereschi), ognuno di questi strutturato in Compagnie e Squadre. Raramente uno di questi Capitoli supera le mille unità combattenti, ma è più che sufficiente a spezzare, da solo, la resistenza di qualunque pianeta dell'Impero non protetto da Marine o forze simili.
Sono protetti da armature potenziate, in particolare modello Tactical Dreadnought Armour, e armati di Storm Bolter e Power Fist.
Le più famose unità di hanno nomi leggendari: i Deathwing dei Dark Angels e la Wolfguard degli Space Wolves.



PREVIEW

PLAYSTATION

Era un sabato sera freddo e tempestoso (davvero), al povero redattore, appena tornato dalla festa della birra, venne in mente che per il giorno dopo (ebbene sì, noi lavoriamo anche la domenica) avrebbe dovuto scrivere una preview... quale terrore, ma il lavoro è lavoro, così come la pasta è la pasta e cose del genere.

PRIME GOAL EX

Accese il computer, ma si rese presto conto che non aveva un estintore, allora si mise a soffiare... soffia soffia, lo sfortunato ma bellissimo, affascinante, ricco e intelligente redattore diventò presto violaceo, e allora smise.
Fortunatamente il computer nel frattempo si era spento, e allora cominciò a scrivere; ora un problema molto più difficile gli si parava davanti: cosa scrivere di un gioco di calcio? In effetti, facendoci un po' caso, dopo tutte le recensioni fatte da un certo Mao e dopo tutte quelle fatte dal sottoscritto (che assomiglia vagamente al protagonista della storia), le cose da dire si sono esaurite. Non si sa proprio più dove andare a parare: cosa si potrebbe fare? Iniziare parlando delle regole? Nee, sono già state descritte anche quelle in disuso dal dopoguerra. Beh, allora si potrebbe fare una retrospettiva sulla famiglia di ogni giocatore, passando anche per i cugini di quarto grado; ma sono tutti giapponesi e non se ne conosce neanche uno (a parte Schillaci e Massaro, la cui vita non credo potrebbe interessare a qualcuno). Insomma, tirando le somme (e beccando possibilmente qualcuno), gli argomenti sono andati completamente esauriti; ma forse è anche meglio così, dopotutto, ormai il calcio è passato di moda, ora le diete si fanno a base di azoto e di astinenza. In ogni modo, se proprio insisti, posso sempre farti un ripassino, dopotutto io sono stato per un anno portiere (poi ho cambiato ruolo perché gli altri crescevano e io no) e per tre centrocampista, e poi non in una squadra qualsiasi... nella Besnatese (di Besnate in provincia di Varese), una società con un budget tale che al confronto quello che guadagno io basterebbe per vivere di rendita. Comunque, se non ricordo male, si gioca in undici per squadra (eh, se sapessi che valore ha squadra, potrei dirti il risultato... ma non fa

niente), e lo scopo è di correre dietro a una palla prendendola a calci quando questa ti si avvicina... davvero un gioco intellettuale, insomma.
Se poi consideriamo che tutti gli omini che provano a cimentarsi, almeno nella versione da preview, nel gioco del calcio sono dei giapponesi, ecco che la numerosa tenzone assume tutto un altro significato storico/culturale.

Andando un po' a indagare su come è fatto, ti posso anticipare che la visuale standard mi è sembrata molto funzionale, lo scrolling laterale è infatti a parer mio il più intuitivo e gestibile, se poi uno preferisce quello obliquo alla Fifa Soccer, non posso dargli torto.

Le squadre disponibili sono quelle del campionato giapponese (ma nella versione europea saranno occidentali - si spera), quindi tutte conosciutissime. Tra tutte comunque spiccano alcuni nomi europeggianti, che anche se non c'entrano niente coi club di casa nostra, occidentalizzano in qualche modo il gioco; tutto 'sto giro di parole per dire che anche comprare la versione giapponese potrebbe non essere un gran dramma.
La grafica, per quello che offre la versione non definitiva non mi è sembrata proprio grandiosa: certo ci sono delle belle idee, come per esempio lo stacco di visuale nei contrasti uno contro uno, che presenta uno stile alla cartone animato; ma nel complesso è un po' troppo pixellosa per essere su un PlayStation.
I frame di animazione per ogni giocatore mi sono sembrati parecchi ma, come al solito, visto che i giocatori corrono per il campo come disperati, non sono riuscito a contarli.
Sulla giocabilità naturalmente non mi posso pronunciare, ma prevedo (mi chiamano "Il Sibillo" [non ci posso credere! Pure a mio cuggino. NdAlex]) che sarà decisamente alta, per adesso, infatti, fare una partita è molto intuitivo e piacevole: la palla sta sempre attaccata al piede, e per fare un fallo basta schiacciare un tasto... meglio di così.
Molto carina è la fase dei rigori, anche se io e Mao non siamo riusciti a capire la tecnica per tirare in porta con buoni risultati; comunque, visto che entrambi non ci abbiamo capito niente, è un po' come se entrambi fossimo capaci, quindi nessun problema.
In definitiva, non ci resta che attendere ancora un mesetto o poco più, per vedere se le mie previsioni si saranno realizzate... nel frattempo goditi le vacanze (tu che puoi).
Ora scusami ma sono a casa da solo e alle quattro attendo degli amici per fare la partita a poker del secolo (con tanto di pistole finte alle cinture - per creare l'atmosfera).

Raffaele Sogni

GIOCABILITA' TOTALE

A L. 129.900

MANUALE & ISTRUZIONI IN ITALIANO

PROGETTA TU STESSO I PERCORSI

SCEGLI TRA OLTRE 60 PISTE GIA' INCLUSE, STRAMPALATE E DIVERTENTI

METTI ALLA PROVA LA TUA GUIDA CONTRO 7 AMICI

VIA ADUA 22 - 21045 GAZZADA SCHIANNO (VA) - TEL. 0332/874111 - FAX 0332/870890

LEADER

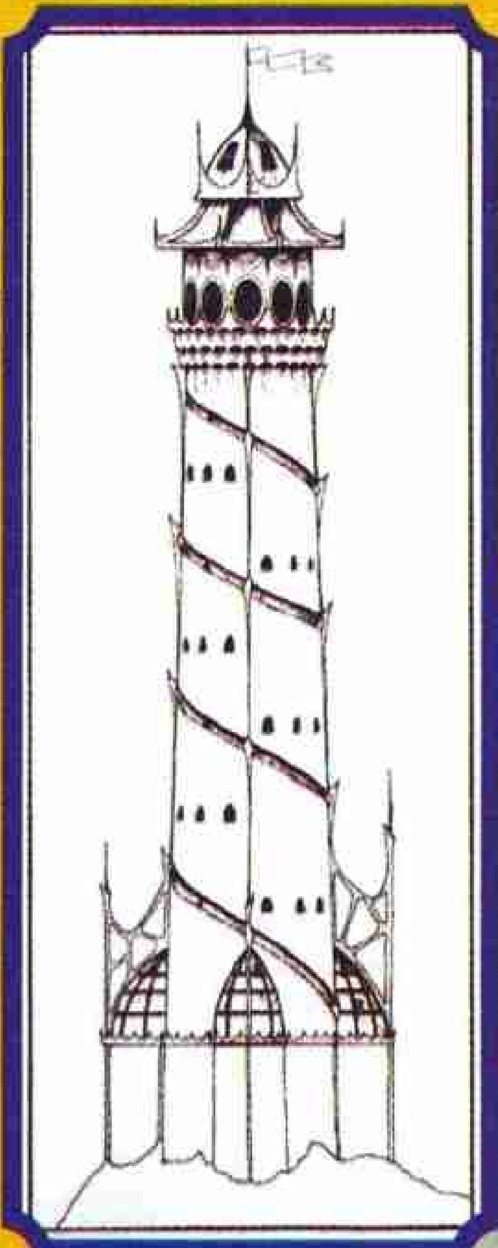
NUMERO VERDE 167 - 821177

CADARIO

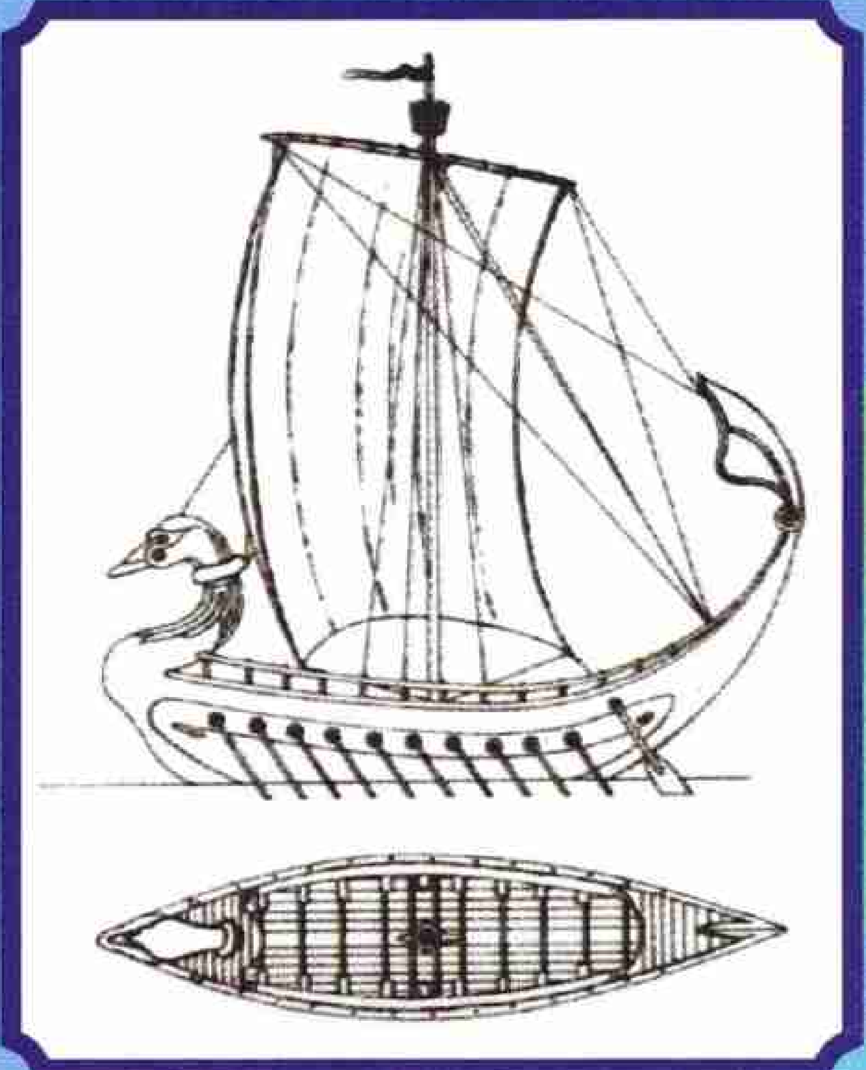
Un momento di riflessione, un attimo di pausa, giusto il tempo di riordinare le idee e cercare, con un rush finale, di presentarsi al ritorno dalle vacanze estive con dei prodotti degni di ammirazione. Quindi al posto di parlare di un modulo in uscita in questo mese, analizziamo un prodotto annunciato per settembre...

I PORTI DI GONDOR

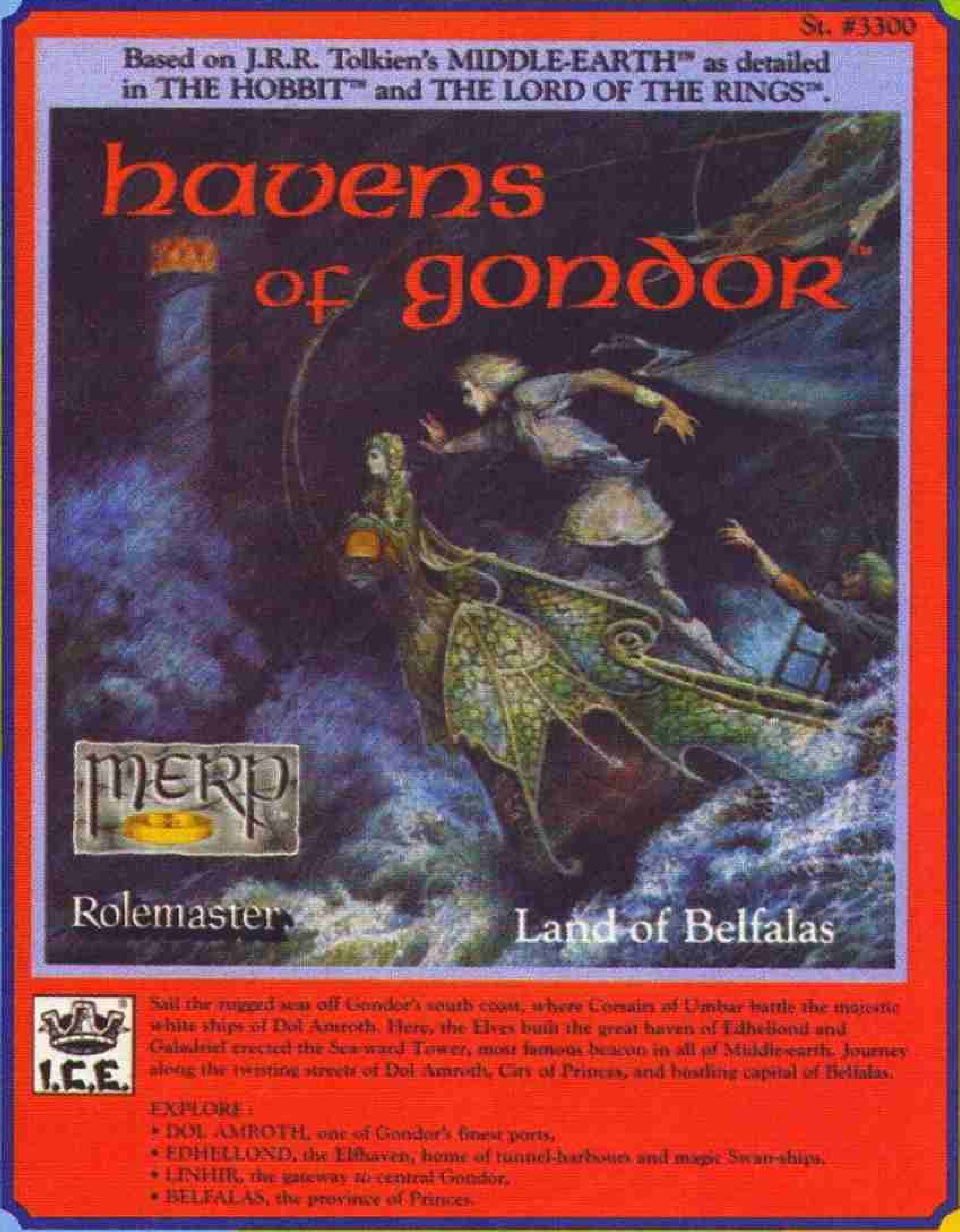
I Porti di Gondor è il nome di un modulo per il Gioco di Ruolo del Signore degli Anelli (Stratelibri ma targato, in lingua originale, Iron Crown Enterprises), la cui uscita è stata annunciata per il mese di settembre. Si tratta di un modulo informativo, un sourcebook regionale dedicato ai più importanti porti del Regno di Gondor: Dol Amroth, Edhellond e Linhir.
Il modulo analizza in profondità la storia della regione, con l'enfasi posta principalmente sulle sue città costiere e sulla sua tradizione marinara, quindi vedremo esaminate approfonditamente sia Dol Amroth, la città dove risiede il Principe che governa il feudo di Dor-en-Ernil (la regione marinara per eccellenza), che Edhellond (antico porto elfico), che Linhir, città costiera dall'importanza commerciale.



Ampio spazio è dato alle informazioni di carattere sociale e ambientale (flora e fauna della regione), caratte-



ristiche del terreno e struttura sociale del regno.
Profondo è lo sguardo dato alle diverse etnie che popolano la regione, (Dunedain, e Dunlending prevalentemente, ma non solo loro).
Il modulo è caratterizzato dall'alta precisione grafica dei sourcebook per Girsa, con grandi mappe ricche di particolari, e un'enormità di spunti di gioco.
Un intero capitolo è dedicato alle varie imbarcazioni che è possibile incrociare nella regione, dalle navi commerciali e quelle da guerra, i vascelli della flotta del Principe o i bastimenti corsari dei nobili della regione che hanno ottenuta una "lettera di corsa", ovvero la licenza del re di Gondor di portare la guerra corsara ai vascelli dei regni nemici di Gondor.
Dalle pagine del modulo traspare l'aspra rivalità che vige tra questo regno Dunedain e la città di Umbar, patria dei Corsari (nome assunto dai ribelli Numenoreani sconfitti alcuni secoli prima dell'epoca normalmente utilizzata per ambientare le partite). Da tali frizioni e rivalità possono scaturire ben più di una partita condotta su più piani: militare, diplomatico, spionistico o puramente avventuroso.
Ovviamente, il modulo si sofferma più che abbondantemente sulla potenza militare del sud di Gondor, sulla sua potente fanteria (schiere di picchieri e spadaccini, i corpi speciali di esploratori e corrieri), i cavalieri (non solo guerrieri a cavallo, ma anche i Cavalieri) e, ovviamente, i marinai e i fanti di marina.
La parte dedicata ai personaggi non giocanti e alle personalità degne di nota prende in esame gli archetipi delle figure che è possibile incontrare con un soggiorno



nella regione (soldati, osti, marinai, piloti e capitani) oltre che le vere personalità della zona (il Principe di Dol Amroth e gli Elfi di Edhellond, tanto per nominarne alcuni).
Il modulo è eccellente, un ottimo sourcebook dal valore sicuramente apprezzato sia da Master che da giocatori.

Buon Divertimento

Christian Antonini

IL REGNO DI GONDOR

Le seguenti sono informazioni in pillole (per chi non conoscesse la storia della Terra di Mezzo di Tolkien, e per chi avesse bisogno di un piccolo ripasso)
Quando, durante la Seconda Era del mondo, l'orgoglio e la decadenza dei Numenoreani - i Signori dei Mari - giunsero a un punto in cui assunsero toni di malvagità Numenor, la loro patria, a seguito del tentativo di invasione delle Terre Immortali, venne distrutta. Sette navi di Fedeli (Numenoreani il cui comportamento era rimasto fedele alla Legge degli Dei) salparono per l'oriente e, approdando alla Terra di Mezzo, fondarono due regni: Arnor nel Nord e Gondor nel Sud.
Con il passare dei secoli Gondor prese a prosperare, favorito da eccellenti approdi naturali, risorse minerarie, vie commerciali e frontiere naturali. Rapidamente l'epicentro dell'economia gondoriana si spostò sulla sua marina, costituita da possenti vascelli, pesantemente armati, capaci di sfidare i flutti del mare aperto e giungere a portare la potenza della Corona Alata in territori inesplorati.
Gli uomini di Gondor, di puro sangue numenoreano, sono spesso alti intorno ai due metri, con capelli neri e occhi grigi come il mare, sono gente fiera e orgogliosa, nobile e sincera, potenti guerrieri; i Dunedain di Gondor sono da sempre alleati degli Elfi e dei feroci Uomini del Nord, sulla terra ferma combattono con imponenti formazioni di cavalieri corazzati, mentre in mare costituiscono indubbiamente l'élite dei naviganti umani.

MAGIA

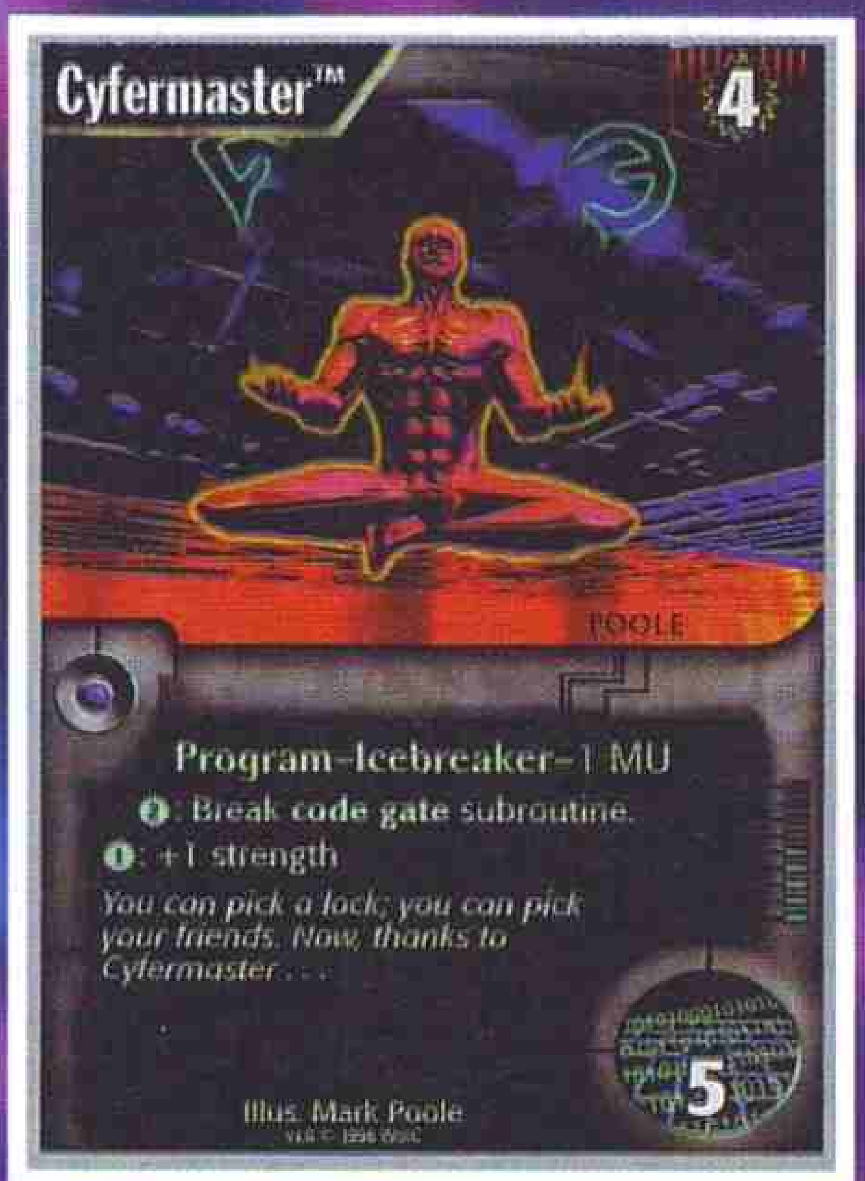
Sono arrivato primo ai Regionali della Lombardia!

Beh, diciamo che l'espressione esatta dovrebbe essere "sono arrivato PER primo", dato che sono stato il primo a iscrivermi. Per quanto riguarda la performance vera e propria, sono uscito tranquillamente al primo turno (primo anche qui! Incredibile) come faccio di solito. Ma lasciamo stare.

Dunque, quali potrebbero essere le novità del mese? Beh, questa volta ci occupiamo principalmente di due cose, e cioè dell'uscita dell'edizione giapponese (è stata dura, ma alla fine ce l'abbiamo fatta) e della pubblicazione di Netrunner, il nuovo gioco di carte di Garfield (l'autore di Magic) pubblicato sempre dalla WotC. Il set in giapponese è in assoluto uno dei "gadget" più attesi dal popolo dei maniaci di Magic: persino le terre e le carte comuni sono ricercatissime, ambitissime e strapagate, dato che oramai sono state elevate a rango di status-symbol - avere una carta nipponica qualsiasi nel mazzo è un segno di distinzione, dato che sono praticamente irreperibili (fino a quando qualche negozio non si deciderà a importarne un po'). Il set pubblicato è ovviamente quello della quarta edizione, quindi niente terre doppie, Anelli Solari, Mutaforme Vesuvani e così via, ma almeno ci potremo consolare con i vari Fulmini Globulari, Leviatani, Colossi di Sardia e via dicendo. In ogni modo, mettere le mani anche su un solo mazzo di "magia" in giapponese può essere considerato una vera fortuna, visto che anche carte decisamente minori come la Pianta Carnivora vanno letteralmente via come il pane. Quale potrebbe essere il motivo di una simile mania? Il fenomeno potrebbe essere spiegato in vari modi: innanzitutto, il giocatore-medio di Magic è noto per le azioni senza senso che spesso compie (e su questo non ci piove); secondo, il Giappone e tutto quello che lo riguarda è tremendamente di moda presso i ragazzi di una certa fascia d'età: da qui a gridare "makanko-sappo" o "kameameha" quando si spara una Palla di Fuoco zeppa di ideogrammi il passo è breve.

A parte questo, sul piano "tecnico" l'edizione giapponese è abbastanza buona: i colori sono al livello qualitativo solito raggiunto dalle ultime espansioni, anche se il box di testo presenta un fondino molto più sbiadito del solito, probabilmente per aumentare la leggibilità degli incasinatissimi ideogrammi e le carte... Beh, le carte sono sempre quelle. Insomma, se solo fossero un po' più reperibili sarebbero davvero il top (magari sono poco adatte a chi non ha molta familiarità con il gioco...).

Il secondo argomento del mese è Netrunner, il nuovo gioco di carte realizzato da Garfield. Decisamente dissimile da Magic (e probabilmente anche dagli altri giochi di carte) ha la peculiarità di presentare due fazioni ben distinte, ognuna con il suo



set di carte e con le sue regole da seguire. I due giocatori (non sono previste varianti multiplayer, e cioè a tre, quattro, cinque, sei, sette...) impersonano uno la Corporazione e uno il Runner. La Corporazione deve proteggere i propri dati e tenere fuori dal proprio dominio il Runner, mentre quest'ultimo deve riuscire a infiltrarsi negli archivi della Corporazione, rubare più dati possibile e cercare di uscirne vivo. La Corporazione può difendersi con degli ICE (delle "protezioni" software, se avete letto Neuromante o comunque seguite il genere cyberpunk dovreste avere qualche idea di quello che sto dicendo) o cercando di rintracciare il Runner, in modo da poter distruggere le sue risorse o magari anche attentare alla sua vita, mentre il Runner avrà a disposizione decine di programmi diversi per intrufolarsi, prevenire danni, far perdere le proprie tracce e così via. La Corporazione ha cinque tipi di carte differenti, e cioè ICE (le più comuni), Operation (carte che hanno effetto solo una volta, un po' come le Stregonerie di Magic), Node (installazioni particolari dagli effetti più disparati), Upgrade (più difficili da trovare, generalmente forniscono bonus vari) e Agenda (le carte che forniscono punti, che devono essere "sviluppate" dalla Corporazione e "rubate" dall'avversario), mentre il Runner dispone di Software (programmi di ogni genere), Hardware (da "deck" più potenti a espansioni di memoria), Prep (come le Operation della Corporazione) e Resource (contatti con l'estero, luoghi particolari dove rintracciare materiale, collegamenti con altre reti e così via). Come gioco è senza dubbio complesso, anche se non quanto Magic, dato che mancano i problemi legati al "timing" potendo i giocatori agire soltanto durante il proprio turno. Da quello che ho potuto vedere (ci ho giocato un po') Netrunner sembrerebbe davvero un gioco interessante con due soli difetti di rilievo, e cioè l'impossibilità di giocare in più di due persone contemporaneamente e la necessità di avere un po' di spazio dove piazzare le carte, dato che come gioco occupa una superficie decisamente superiore a quella richiesta da Magic.

Ultime notizie del mese: si sono già viste un po' di Alleanze, nonostante l'uscita sia prevista per metà giugno, provenienti dal Pro Tour (il torneo professionale di Magic che si svolge prevalentemente negli Stati uniti) e bisogna dire che sembrano davvero o potenti. Sino ad ora se ne conoscono poche, e cioè un insettone 6/1 che non può essere bersaglio di magie o effetti, un fulmine che costa 1R, fa due danni quando viene giocato o 4 quando viene scartato e poco altro, ma la qualità generale sembra davvero alta: cercheremo di darvi tutte le informazioni necessarie nella prossima puntata...

MA

LE CARTE DEL MESE

Ed ecco una selezione mista di carte giapponesi (con il nome riportato in italiano, però) e qualche assaggio di Netrunner. Niente paura, comunque: quest'ultimo gioco non è destinato a rubare lo spazio a Magic in questa rubrica, non cominciate a spedire lettere di protesta...

Onulet
Sono passati millenni da quando ne ho messo uno nel mazzo... Che sia arrivato il momento di tornare a utilizzarlo?

Orchi dell'artiglio di Ferro
Spariti dopo le Unlimited, tornati nella Quarta Edizione, ecco una delle creature più insultate nella storia di Magic... Ma come dare torto ai detrattori?

Leviatano
Il mostro marino per eccellenza in versione giapponese. Manca solo Godzilla.

Crociata
Ma vieni! Un motivo in più per rifare il mazzo bianco.

Incantatrice Verde dei Boschi
Nonostante appartenga alla Quarta Edizione, non riesco a vedere lo "0:" che dovrebbe segnalare il costo d'attivazione. Hmm...

Anima Errante
Ma che bella carta! E poi è un affare... Insomma - con un punto di mana in più ne evoco una simile ma decisamente più grossa.

Cavallo d'Ebano
Ecco una carta che sfrutta la peculiarità principale del set giapponese - l'incomprensibilità totale. Dato che quasi nessuno si ricorda cosa fa il Cavallo d'Ebano, potrete sfruttarlo per le azioni più ignobili ("Ti infliggo otto danni" oppure "Ti spacco una terra" "No! Come fai?" "Con questa carta, c'è scritto qui").

Paris City Grid
L'immagine-simbolo di Netrunner, e anche il fondino di questa rubrica.

Poltergeist
Tedin si è veramente lanciato per Netrunner: alcune delle sue illustrazioni sono decisamente notevoli.

Liche
L'ICE più famoso di tutto il gioco - il più costoso, e probabilmente anche il più dannoso.

Cyphermaster
Uno degli icebreaker più "carismatici" di Netrunner, anche se probabilmente non uno dei più utili.

ARIVIVIS

I PREZZI PIU' BASSI, I GIOCHI PIU' BELLI (LO SANNO ANCHE I MURI!!!)

STREET FIGHTER ALPHA — NHL FACE OFF — RESIDENT EVIL — ADIDAS POWER SOCCER

SONY P.S. EUROPEA L. 599.000

ADATTATORE PER SONY PLAY STATION EUROPEA L. 99.900

ARIVIVIS è SONY PLAYSTATION center

PlayStation

FADE TO BLACK — OLIMPIC GAMES — OLIMPIC SOCCER — RIDGE RACER REVOLUTION

ATTENZIONE! GRANDE ASSORTIMENTO DI GIOCHI SU PC-CD ROM

EURO 96 — OLIMPIC SOCCER — ALIEN TRILOGY — OLIMPIC GAMES

SATURN EUROPEA L. 599.000

SATURN EUROPEA + GIOCO + ADATTATORE UNIVERSALE L. 699.000

SHELL SHOCK — ALONE IN THE DARK — TRUE PINBALL — PANZER DRAGOON 2

OFFERTA GIOCHI SONY PLAY STATION

ACE COMBAT	JAP.	L. 119,000
GUNDAM	JAP.	L. 169,000
KILLEAK THE BLOOD	JAP.	L. 159,000
METAL JACKET	JAP.	L. 109,000
POWER SERVE	USA	L. 89,000
PRIME GOAL	JAP.	L. 109,000
NIGHT STRIKER	JAP.	L. 109,000
RIDGE RACER REVOLUTION	JAP.	L. 139,000
PHILOSOMA	JAP.	L. 89,000
RETURN FIRE	USA	L. 109,000
STAR BLADE	JAP.	L. 105,000
STREET FIGHTER ALPHA	JAP.	L. 169,000
STREET FIGHTER R.B.	JAP.	L. 119,000
TOSHINDEN	JAP.	L. 109,000
TOSHINDEN II	JAP.	L. 169,000
ZEITGEIST	JAP.	L. 125,000

OFFERTA GIOCHI 3DO

3D ATLAS	L. 139,900
ALONE IN THE DARK II	L. 95,000
BLADE FORCE	L. 89,900
BURNING SOLDIER	L. 79,900
BATTLE SPORT	L. 89,900
BALLZ	L. 89,900
CORPSE KILLER	L. 89,900
CRIME PATROL	L. 95,000
CAPITAN QUASAR	L. 109,000
DOOM	L. 79,000
DEDALUS ENCOUNTER	L. 99,000
DEMOLITION MAN	L. 79,900
ESCAPE FROM MONSTER MANOR	L. 109,000
FLASH BACK	L. 109,000
FLYNG NIGHTMARES	L. 79,000
FOES OF ALÌ	L. 109,000
GEX	L. 99,000
GUARDIAN WAR	L. 79,000
HELL	L. 79,000
ICE BREAKER	L. 35,000
J. MADDEN	L. 89,000
KINGDOM	L. 79,000
KILLING TIME	L. 99,000
MICROCOSM	L. 89,000
PATANK	L. 79,900
PSICHO DETECTIVE	L. 89,900
PUTT & PUTT'S	L. 79,000
REBEL ASSAULT	L. 85,000
RISE OF THE ROBOTS	L. 89,000
SPACE ACE	L. 49,000
STAR BLADE	L. 89,900
SEWER SHARK	L. 95,000
SUPER STREET FIGHTER	L. 109,000
STRIKER 96	L. 72,000
SHOCK WAVE O.J.	L. 89,900
SUPREM WARRIOR	L. 89,900
THEME PARK	L. 89,900
VIDEO ALMANAC	L. 79,000
WING COMMANDER III	L. 89,900

VENDITA PER CORRISPONDENZA
tel.02.4408143
fax 02.45101548

ARIVIVIS

VASTA ESPOSIZIONE E SALA PROVE
A CORSICO in Via Vincenzo Monti, 26 • Tel.02.4408143 • fax 02.45101548

TROVI ANCHE LE MIGLIORI RIVISTE SPECIALIZZATE

TUTTI I NOMI, LE IMMAGINI E I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI. I PREZZI POSSONO SUBIRE VARIAZIONI SENZA PREAVVISO. VENDITA PER CORRISPONDENZA AI SENSI DI LEGGE

AGGIUNGI UN POSTO AL TAVOLO

È Natala, è Natal... No? È Pasqua, è Pasqua... Neppure? Stanno per cominciare le vacanze estive... Sì? Finalmente!

MINIGAME

Nuova linea lanciata dall'Editrice Giochi, i Minigame comprendono al momento 3 titoli. Si tratta di prodotti estremamente ridotti per dimensioni e prezzo, ma non per giocabilità e divertimento (almeno in due casi su tre...). Eccovene un assaggio...

Il Gioco del Campionato di Calcio

Con l'amore incondizionato e cieco che gli Italiani dedicano al calcio, sembra naturale la scelta di questo primo titolo. Come è facile intuire si tratta di una simulazione dell'omonimo sport. Meno intuibile dal nome è l'estrema giocabilità di questo prodotto, che può tranquillamente gareggiare con i propri fratelli maggiori (i giochi non economici). La base del gioco è quella dell'utilizzo di particolari dadi a sei facce per determinare l'esito della partita. I giocatori, però, non devono semplicemente limitarsi a invocare la cieca fortuna, bensì possono partecipare attivamente, investendo le proprie risorse per fare pendere dalla propria parte l'ago della bilancia. Ovviamente utilizzare le proprie risorse in un determinato momento significa non averle magari in seguito, quando servirebbero ancora di più; soltanto astuzia ed esperienza possono portare i giocatori a diventare "amministratori" capaci, nonché Campioni d'Italia.
Il gioco si snoda sull'intero campionato, andata e ritorno, ma non temete: ogni incontro è velocissimo e viene risolto in pochi minuti. Il gioco è adatto per 3-8 giocatori, è molto semplice ed estremamente divertente, soprattutto per quanti amano questo celeberrimo sport.

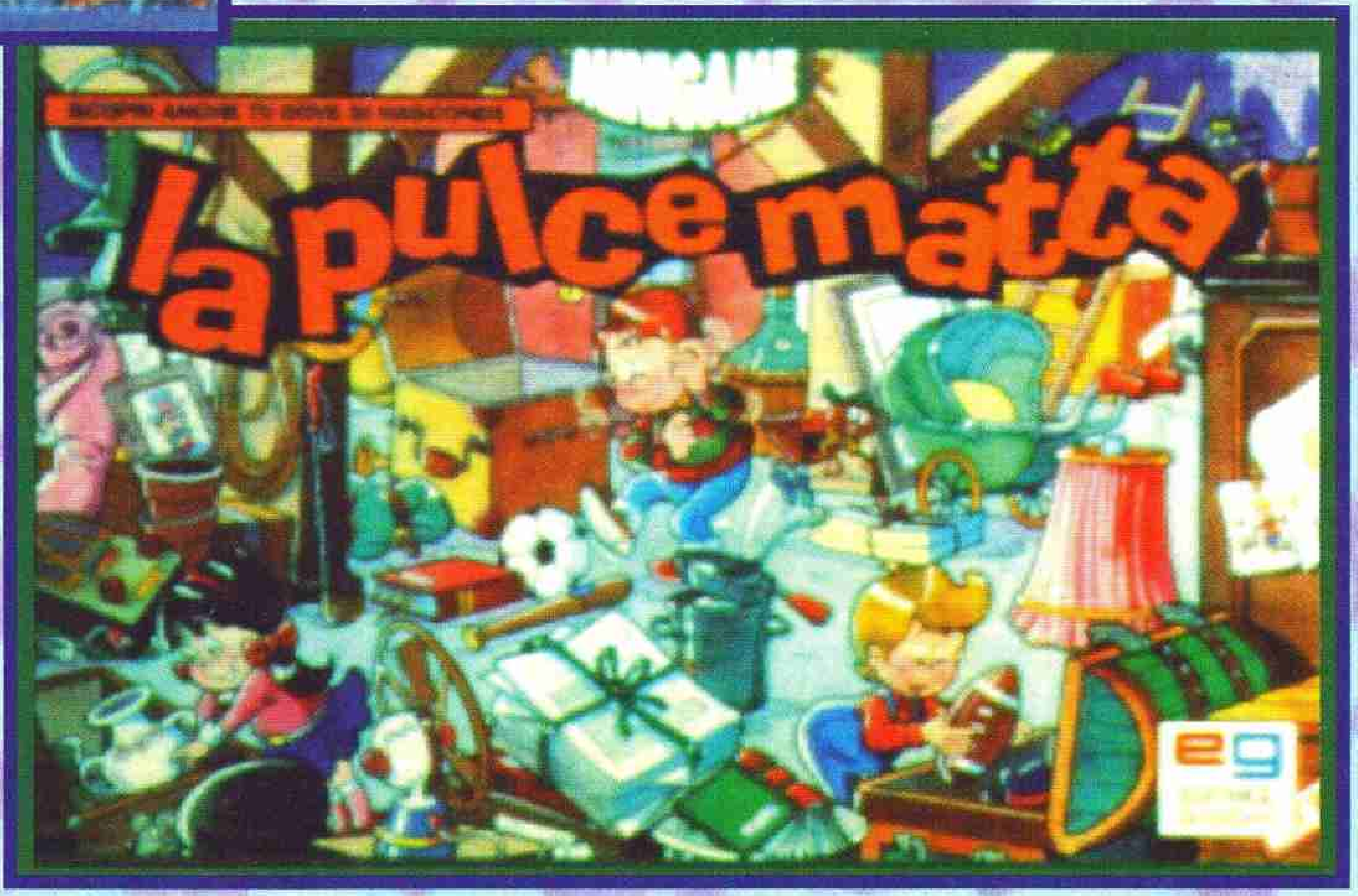
Il Gioco della Formula 1

Se il calcio domina incontrastato la scena sportiva nazionale, la Formula 1 sta innegabilmente guadagnando sempre più appassionati, ed ecco dunque svelato il mistero di questo secondo titolo. All'interno della scatola, ancora una volta di dimensioni ridotte, si trova una piccola plancia raffigurante una pista di Formula 1, oltre a sei macchine e alcune tabelle riassuntive. Lo scopo è ovviamente quello di arrivare per primi (non lo avreste mai detto, vero?); ma come fare? Ancora una volta sono i dadi a fare la parte del leone, ma al giocatore spetta sempre l'ultima parola... nel caso specifico la scelta della marcia da utilizzare. In pratica ogni marcia permette di andare a una determinata velocità, che poi viene stabilita con esattezza dal tiro di dadi. Ovviamente andare sparati non è sufficiente, altrimenti si rischia di tirare dritto a qualche curva (poco piacevole).
Il gioco è molto veloce, facile e divertente. Un must se non avete lo spazio - o i soldi - per il più completo Formule Dé.

La Pulce Matta

Se avete un fratellino piccolo e non sapete cosa regalargli...
Si tratta fondamentalmente del classico gioco di memoria, dove i tasselli vanno scoperti e quindi è necessario ricordarsi cosa nascondevano. La Pulce Matta, nello specifico, è una tessera che porta qualche "gratta-capo" (nel vero senso della parola) a chi la scopre. Ovviamente adatto ai bambini.

Andrea Fattori



OLTRE 15.000 TITOLI CD

N
O E
S

VIDEO GIOCHI

F.lli Agostinelli

SEGA SATURN

OLTRE
2.500 TITOLI
VHS

Telefona al 06/9399161

PLAY STATION SONY

CARTONI
ANIMATI
JAPAN

Orario negozio
chiuso il giovedi pomeriggio

**PREZZI IMBATTIBILI SU CONSOLE
E STRUMENTI MUSICALI**

VENDITA IN TUTTA ITALIA

GENZANO DI ROMA - CORSO A. GRAMSCI, 26

WORLD GAMES

ADATTATORE PLAYSTATION DISPONIBILE

VOLANTE PLAYSTATION 149.000

OLTRE 1000 TITOLI A MAGAZZINO. TELEFONA PER NOVITA'

NOLEGGIO E VENDITA
COMPUTER
VIDEOGIOCHI
CONSOLE
Via F. Cavallotti, 130/9
41049 SASSUOLO (MO)
Tel./Fax 0536 - 88.33.51

Vendita per corrispondenza telefonando **subito** allo
0536 / 88.33.51
Contattateci per titoli non in listino !!!
Importazione e **D**istribuzione console, accessori e videogames originali da USA e JAP

SUPERNINTENDO

TITOLO	VERS.	PREZZO
BIG SKY TROOPER	PAL	69000
CHRONO TRIGGER	USA	139000
DIRT TRAX FX	USA	119000
EARTHWORM JIM 2	PAL	109000
FEVER PITCH SOCCER	PAL	69000
HUMAN GRAND PRIX III	JAP	89000
INT. S. STAR DELUXE	PAL	125000
KILLER INSTINCT	PAL	85000
LIBERTY OF DEATH	USA	99000
LORD OF DARKNESS	USA	79000
MECHWARRIOR 3050	USA	89000
MEGA MAN X 2	PAL	109000
MEGA MAN 7	USA	129000
MONDAY NIGHT FOOTB.	USA	79000
OGRE BATTLE	USA	99000
PHANTOM 2040	PAL	59000
PORKY PIG'S	USA	99000
POWER DRIVE	PAL	79000
PRIME GOAL 2	JAP	99000
PRIME GOAL 3	JAP	109000
PUZZLE BOBBLE	USA	89000
SCOOBY DOO MYSTERY	USA	119000
SOCCER SHOTOUT	PAL	89000
SPEEDY GONZALES	USA	99000
STAR TREK NEXT GEN.	USA	79000
STREET FIGHTER II T.	JAP	59000
SUPER BOMBERMAN 3	PAL	119000
SUPER FIRE III PROW.	JAP	39000
SUPER MARIO RPG	JAP	79000
SUPER R-TYPE III	JAP	49000
SUPER S. FIGHTER II	USA	89000
TECMO SECRET STARS	USA	109000
TECMO SUPER BASEBALL	USA	89000
TECMO SUPER BOWL	USA	89000
THE IGNITION FACTOR	USA	79000
TIN TIN AU TIBET	PAL	129000
TOY STORY	USA	139000
WATER WORLD	PAL	129000
ZICO SOCCER	JAP	29000

MEGADRIVE

AGASSI	PAL	39000
BARKLEY SHUT UP JAM 2	USA	89000
BATMAN FOREVER	PAL	89000
CUT THROAD ISLAND	PAL	99000
DONALD DUCK IN MAUI	PAL	99000
FIFA SOCCER 96	PAL	119000
INT. SUPERSTAR DELUXE	PAL	129000
KAWASAKI SUPERBIKES	PAL	99000
MADDEN 96	PAL	119000
MARIO ANDRETTI RAC.	PAL	89000
PETE SAMPRAS TENNIS	PAL	69000
PETE SAMPRAS T. 96	PAL	89000
PGA TOUR 96	PAL	129000
POPULUS	PAL	89000
POWER RANGER MOVIE	USA	129000
PRIMAL RAGE	PAL	99000
REVOLUTION X	PAL	109000
SOLEIL	PAL	99000
SPOT GOES TO HOLLIW.	PAL	119000
STAR TREK DEEP NINE	USA	99000
THE LION KING	PAL	99000
TOTAL FOOTBALL	PAL	109000
TOY STORY	PAL	109000
URBAN STRIKE	PAL	79000
VECTOR MAN	USA	99000
WARLOCK	PAL	99000

PLAYSTATION

3D LEMMINGS	PAL	69000
ADIDAS POWER SOC.	PAL	109000
AGILE WARRIOR	USA	69000
ALIEN TRILOGY	PAL	109000
CYBERIA	USA	89000
DESCENT	USA	79000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	59000
JUMPING FLASH 2	JAP	149000
KILLING ZONE	JAP	129000
NBA IN THE ZONE	PAL	99000
NBA LIVE 96	PAL	119000
NEED FOR SPEED	PAL	109000
NFL GAMEDAY	PAL	109000
PANZER GENERAL	PAL	109000
PGA TOUR GOLF 96	PAL	99000
PUZZLE BOBBLE 2	JAP	149000
ROAD RASH	PAL	105000
SHELL SHOCK	PAL	109000
SLAM DRAGON	JAP	149000
STREET FIGHTER ZERO	PAL	109000
TEKKEN 2	JAP	169000
TOTAL NBA	PAL	109000
TRUE PINBALL	PAL	109000
WING COMMANDER III	PAL	89000
X-MEN	PAL	109000

SATURN

ACTION PUZZLE	JAP	109000
CORPSE KILLER	USA	39000
DARK LEGEND	USA	79000
FIFA SOCCER 96	PAL	109000
GEX	USA	89000
GUARDIAN HEROES	USA	109000
GUNBIRD	JAP	89000
HAT TRICK HERO SOC.	JAP	79000
JOHNNY BAZOOKATONE	PAL	79000
MORTAL KOMBAT II	USA	99000
THE STORY OF THOR	JAP	109000
PANZER DRAGON 2	JAP	109000
RACE DRIVING	JAP	39000
SHELL SHOCK	PAL	109000
LODE RUNNER	JAP	89000
SLAM DUNK BASKET	JAP	49000
EARTHWORM JIM 2	USA	119000
THEME PARK	USA	79000
TITAN WARS	PAL	109000
TRUE PINBALL	PAL	119000
VAMPIRE HUNTER	JAP	119000
VICTORY GOAL	JAP	59000
VICTORY GOAL 96	JAP	109000
SKELETON WARRIORS	USA	109000
WIPE OUT	PAL	109000
X-MEN	USA	99000

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

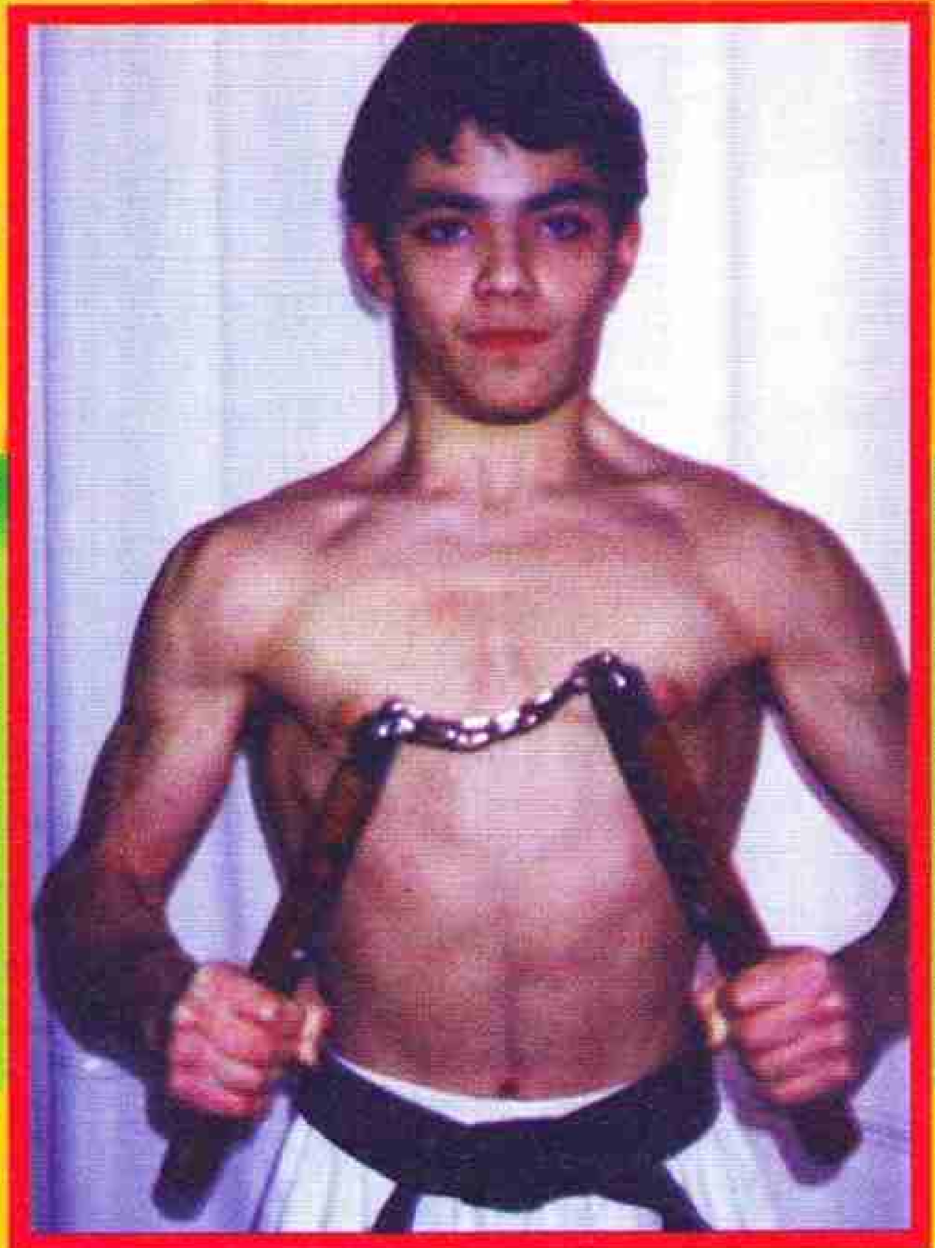
FACCE... RIDE

FACCE DA CONSOLEMANIA

Cavolo ragazzi, è già passato un mese! È incredibile come passi il tempo quando non si ha niente da fare. Ad ogni modo, questa piccola grande rubrica, ormai divenuta un appuntamento fisso, continua ad aumentare le adesioni fotografiche da parte dei lettori di tutt'Italia; certo, a dire la verità la pin-up del mese ci fa ogni volta pensare al peggio fino all'ultimo, ma alla fine arriva anche la sua foto.

Prima di passare alla rassegna ricordo ai gentili lettori che le foto si raggruppano in tre categorie: "A TEMA", che da libero sfogo ai travestimenti di chi non ha paura di fare figuracce davanti a migliaia di lettori; "DI GRUPPO", che vi deve rappresentare assieme a un folto numero di persone; e infine "PIN-UP DEL MESE", spazio che in teoria dovrebbe appartenere a una dolce donzella, ma che ci accontentiamo di vedere occupato anche da ragazzi abilmente camuffati [e se lo dice Raffo... NdAlex].

Raffo



NERVOSETTO L'AMICO?

Marras Michele di Sassari ci ha fatto pervenire la sua personale interpretazione di Bruce Lee in "L'urlo di Chen". Da notare il fisico non proprio muscoloso, ma senz'altro ben definito, un fascio di nervi alla MA insomma.
Complimenti anche per il Nunchaku di legno e non di gomma, sinonimo se non altro di grande coraggio, ne posseggo infatti uno anch'io, che ho appeso al chiodo per evitare di farmi del male, dopo essermi riempito di gibolli in faccia e sui palmi delle mani.

LA GENTE DEL SOL CADENTE

Ma che bella combriccola di amiconi tutti in evidente stato di ebbrezza; lo sprite principale della foto è quello con la maglia dei Dodgers giapponesi, il suo nome è Peppe, mentre i suoi fiancheggiatori sono da sinistra Mirko, Peppe, Eddy e Roberto.
Anche se questa foto non ritrae molte persone, ho deciso ugualmente di pubblicarla perché delle facce tanto sconvolte le ho viste solo al Number One (discoteca di Brescia)... non c'è che dire... complimenti.
Prima di chiudere vorrei fare due puntualizzazioni: la prima è che la scritta in giapponese significa vittoria; e la seconda è che il caro vecchio Mao, ripreso appunto da Peppe per il suo soprannome, non ha niente a che fare con la politica, ma semplicemente perché lui, di cognome, oltre che Della Calce fa Maucieri, da cui appunto Mau e quindi Mao... tecapì?

UELLA PEPPA

Chi l'ha detto che non ci sono ragazze che leggono ConsoleMania? Beh, chiunque l'abbia detto si sbagliava di grosso. Abbiamo qui infatti un grandioso esempio di lettrice metropolitana.
Il suo nome è Elisabetta Martini, è di Milano e ha un età compresa tra i cinque e i trent'anni (cercate di capirmi, non è educato dire l'età delle ragazze); ha un sacco di hobby e sicuramente non si mette le dita nel naso. Il resto credo possiate vederlo da voi... niente da dire: complimenti alla mamma.

Bene, bene, prima di congedarmi definitivamente vi ricordo che le foto spediteci ce le imboschiamo e non vi vengono più ridate, quindi possibilmente mandateci delle copie a:

XENIA EDIZIONI
CONSOLEMANIA
FACCE RIDE
via Carducci, 31
20123 Milano

Immagine: FILOCALìA (SENIGALLIA)

GIOCHI Sony Playstation Italiana

Popoitto	L.	110.000
True Pinball	L.	110.000
Descent	L.	110.000
Alone in the Dark 2	L.	110.000
Bio Hazard	L.	110.000
Agile Warrior	L.	110.000
Gey	L.	110.000
Total N.B.A.	L.	110.000
N.B.A. in the Zone	L.	110.000
Alien Trilogy	L.	110.000
Need for Speed	L.	110.000
Wing Commander 3	L.	110.000
Magic Carpet	L.	110.000
Extreme Pinball	L.	110.000
Shell Shock	L.	110.000
Toshinden	L.	89.000
Ridge Racer	L.	89.000
Rapid Reload	L.	89.000
3D Lemmings	L.	89.000
Novastorm (2CD)	L.	89.000
Mortal Kombat III	L.	89.000
Rayman	L.	89.000
Air Combat	L.	89.000
Actua Soccer	L.	89.000
Wrestling Mania	L.	89.000
Loaded	L.	89.000
War Haws	L.	89.000
Hi-Octane	L.	89.000
Off World Interceptor	L.	89.000
Starblade Alpha	L.	89.000
Twisted Metal	L.	89.000
Assault Rings	L.	89.000
Topolino M[illegible]ia	L.	89.000

CONSOLE

Sega Saturn + Gioco	L.	700.000
Sony Playstation Eur. Universale	L.	800.000
Sony Playstation Jap.	L.	800.000
Neo Geo + 2 Giochi	L.	650.000
3 DO Pz. 10 + Gioco	L.	550.000
Sega Nomad + Gioco	L.	445.000
Virtual Boy + Gioco	L.	315.000
Game Boy	L.	100.000
Super Nintendo PAL + Gioco	L.	240.000

ACCESSORI

Conversion Chip (PSX)	L.	150.000
Volante "Mad Cat" (PSX)	L.	155.000
Infra-red Joypad (PSX)		
Multi Player (PSX)		
RGB Scart (PSX)		
Rac-Con (PSX)		
Joypad Programmabile (PSX)		
Fighting Stick (PSX)		
Hyper Blaster (PSX)		
Link (PSX)		
Multiplayer (SS)		
CD Plus Converter (SS)		
Fighting Stick (SS)		
Joypad Programmabile (SS)		
Infra-red Joypad (SS)		

GIOCHI Sony Playstation Jap

Rockman x 3	L.	170.000
Jumping Flash 2	L.	170.000
Double Dragon	L.	170.000
Skeleton Warriors	L.	135.000
Motor Toop GP 2	L.	178.000
Tekken 2	L.	180.000
Puzzle Bobble 2	L.	159.000
Gradius Deluxe pack	L.	140.000
Gundam Vers. 2.0	L.	140.000
Vampire	L.	169.000
Goeman	L.	140.000
Nippon Championship	L.	120.000
Killing Zone	L.	120.000
Snatcher	L.	120.000
Toshinden	L.	140.000
Romance IV	L.	110.000
NBA Live 96	L.	110.000
Tekken	L.	90.000
Ace Combat	L.	90.000
Winning Eleven	L.	90.000
Pro Baseball 95	L.	90.000
Wizardry 7	L.	90.000
Twin Bee Deluxe Pack	L.	90.000
Dark Seed	L.	90.000
Prime Goal Ex	L.	90.000
Hyper Formation Soccer	L.	90.000
Thunder Storm & Road Blaster	L.	90.000
Pro Wrestler	L.	90.000
Theme Park	L.	90.000
Power Instinct 2	L.	90.000
Jumping Flash	L.	90.000
Ridge Racer	L.	90.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

PER I TITOLI NON IN ELENCO TELEFONARE

I PREZZI POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

NOVITA' SONY PLAYSTATION

Dragon Ball 8 Legend
King of Fighter 95
Get in the Tomorrow
Captain Tsubasa
Braindead 13
Popolo Crois
Chronicles of the Sword
Over Blood

NOVITA' SEGA SATURN

Dark Savior
Mysteria 2
Lobo
Need for Speed
Kejo Gechi
Sword & Sorcery
Reverthion
Albertodyssey

INOLTRE VASTA SCELTA DI GIOCHI PER SUPER NINTENDO NEO GEO CD GAME BOY IRTUAL BOY 3DO

GIOCHI Sega Saturn

Ultimate Mortal Kombat 3	L.	135.000	Mysteria	L.	110.000
Earth Worm Jim 2	L.	140.000	Jhonny Bazookatone	L.	110.000
Skeleton Warriors	L.	140.000	Street Fighter Zero	L.	115.000
Legend of Thor	L.	130.000	Virtua Fighter 2	L.	125.000
Rockman X 3	L.	130.000	Virtual Cop + Gun	L.	180.000
Fuunsaiki	L.	130.000	Virtua Fighter Remix	L.	85.000
Dragon Force	L.	130.000	Pretty Fighter	L.	85.000
King of Fighter 95	L.	135.000	Victory Goal	L.	85.000
Vampire Hunter	L.	120.000	Virtual Hidlide	L.	85.000
Victory Goal 96	L.	130.000	Slam Dunk	L.	85.000
Panzer Dragon 2	L.	130.000	Street Fire Real Battle	L.	85.000
Side Pocket 2	L.	90.000	Miku Metal Fighter Miku	L.	85.000
My Best Friends	L.	130.000	Wing Arms	L.	85.000
Horror Tour	L.	130.000	Quantum Gate 1	L.	85.000
Gulliver Boy (2 CD)	L.	150.000	Twin Bee Deluxe Pack	L.	85.000
Dragon Ball 2	L.	145.000	International Victory Goal	L.	85.000
Gun Griffon	L.	130.000	Virtualvolleyball	L.	85.000
Robo Pit	L.	115.000	Toshinden S	L.	85.000
Gebockers	L.	115.000	King the Spirits	L.	85.000
X Men	L.	115.000	Galaxy Fight	L.	85.000
Darius Gaiden	L.	110.000	Congo Black Fre	L.	85.000
Sega Rally	L.	130.000	Ghen Word	L.	85.000
Ninku	L.	110.000	Nhl All Star Hockey	L.	85.000
College Slam	L.	110.000	Digital Pinball	L.	85.000

GO GO GAMES

NOVITA' DA TUTTO IL MONDO
IMPORTAZIONE DIRETTA DA: STATI UNITI HONG KONG

GO GO GAMES
P.le della Libertà, 5 • 60019 SENIGALLIA (AN)
TEL. e FAX 071/65188

ORARIO DI APERTURA mattino 9,30 - 12,30 pomeriggio 16,00 - 19,30 **LUNEDI' MATTINA CHIUSO**

POSSIBILITA' DI **PAGAMENTO RATEALE** CON UN VANTAGGIOSO FINANZIAMENTO (spesa minima L. 500.000)

I PREZZI ELENCATI COMPRENDONO L'IVA

NOMI E MARCHI SONO DI PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

CONSOLIAMOCI

Molto molto bene! Un altro mese è passato più o meno spensieratamente e ci ritroviamo, ancora una volta, nella rubrica delle "trattative commerciali". Orbene, nessuno riuscirà a risparmiarvi dalle solite raccomandazioni del caso, ovvero: cercate di essere concisi nel vostro annuncio, ma allo stesso tempo dettagliati, prestando la massima attenzione nella ricopiatura (lo sanno tutti che è l'arte degli asini!) dei titoli dei giochi che vorreste vendere, acquistare o scambiare... Includete, inoltre, una qualsiasi fotocopia di un documento di identità, questo ovviamente per confermare la serietà dell'annuncio. Cosa succederebbe se non rispettaste le sopraccitate e fondamentali regole? Beh, nulla di grave, il vostro annuncio non verrebbe pubblicato...
e dopo questo, vi saluto calorosamente...

Dave

Vendo Sega Master System II completo di accessori e due cartucce a L. 96.000 trattabili. Telefonare allo 085/8003345.

Vendo console Panasonic 3DO, due joypad e quattro giochi a L. 450.000. Telefonare allo 051/732352.

Vendo Sega Mega Drive II completo di imballi originali, due joypad, Fifa `95 e Syndicate, il tutto a L. 210.000. Telefonare, ore pasti, allo 049/610885 e chiedere di Diego.

Vendo 3DO con imballi originali, joypad a tre tasti, joypad a sei tasti con autofire, CD Demo e tre giochi a scelta tra: Fifa Soccer, Street Fighter II, The Need for Speed, Samurai Shodown, Road Rash, Sherlock Holmes, Slam'n Jam `95, Crash'n Burn e altri in blocco a L. 600.000. Telefonare allo 06/4874970 e chiedere di Stefano. Annuncio valido solo per Roma/Ostia.

Scambio cartucce nuove per Super Nintendo con i seguenti titoli: Tetris II e III, Tetris + Dr. Mario, Formula uno in generale e calcio in generale. Telefonare, ore serali, allo 015/471018 e chiedere di Massimiliano.

Vendo Neo Geo CD scart con nove giochi a L. 650.000 in blocco oppure a L. 450.000 senza giochi. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 15:30 o dalle ore 21:30 in poi, allo 06/9780793 e chiedere di Daniele.

Vendo Super NES con due joypad, adattatore universale e i seguenti giochi: Super James Pond, Cybernator, Alien III, Sim City, Super Star Wars, Earthworm Jim, Super Mario World, Yoshi's Island a L. 480.000 trattabili. Vendo, inoltre, NES 8 bit con due joypad, adattatore per giochi Micro Genius e tre giochi (Super Mario Bros III, Super Mario Bros, Duck Hunt) a L. 100.000. Telefonare allo 0932/864240 e chiedere di Salvatore.

Vendo Super Nintendo con imballi originali, garanzia, istruzioni, due pad, adattatore (USA-JAP) e undici cartucce a L. 550.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0883/586530 e chiedere di Mimmo.

Vendo le seguenti cartucce per Sega Mega Drive: Aladdin, Alisia Dragoon, Atomic Runner, Batman, Batman Returns, Bubsy, Captain America, Ghouls'n'Ghosts, Golden Axe I e II, Quackshot, Risky Woods, Shadow of The Beast, Sonic, Sonic II, Spider Man, Stormlord, Turtles, Wonderboy III, World of Illusion. Il prezzo dei titoli varia da L. 40.000 a L. 70.000. Telefonare, dalle ore 14:00 alle ore 22:00), allo 02/99027911 e chiedere di Toni.

Vendo Sega Mega Drive con un joypad e le seguenti cartucce: Dragon, X-Men II, Super Street Fighter II, Street Fighter II Special Champion Edition, Samurai Shodown, Fifa International Soccer, Fifa Soccer 95, Mortal Kombat, Mortal Kombat II, Wrestlewar, Turtles, NBA Jam, NBA Jam TE a L. 600.000. Telefonare, dalle ore 20:00 alle ore 22:30, allo 051/237894 e chiedere di Nicolò.

Scambio per Super NES le seguenti cartucce: Secret of Mana, F-Zero, Final Fight II, Samurai Shodown, Megaman X, Donkey Kong Country, Super Mario All Star, Zelda, Street Fighter II. Cerco in particolare: Illusion of Gaia, Final Fantasy III, Breath of Fire, Super Bomberman, Blackhawk, Fifa Soccer, Perfect Eleven, Muscle Bomber, Knight of The Round, Art of Fighting II. Telefonare, dalle ore 15:30 alle ore 18:30, allo 0883/662539 e chiedere di Alex.

Vendo PC Engine GT Turbo Express con alimentatore, adattatore USA-JAP e sette cartucce: Air Zonk, Bonk III, Ninja Spirit, Splatterhouse, Final Match Tennis, Bomberman 94, Street Fighter II Champion Edition a L. 600.000. Telefonare, ore pomeridiane o serali, allo 0437/941267 e chiedere di Marco.

Vendo Super Nintendo PAL completo di due joypad, cavi di collegamento e le seguenti cartucce: Secret of Mana, Zelda III, Skyblazer, Dragon Ball Z 3, Super Street Fighter II, Killer Instinct. Scambio i seguenti giochi per PlayStation: Rayman, Toshinden, Destruction Derby, Street Fighter II The Movie. Telefonare, ore serali, allo 0187/494145 e chiedere di Alex oppure (dal lunedì al venerdì) allo 0521/231934 (ore serali) o allo 0335/394143 e chiedere di Giovanni.

Vendo The Official Gamer's guide per Jaguar Atari a L. 30.000. Telefonare allo 051/330770 e chiedere di Claudio.

Vendo Neo Geo completo di un joystick da tavolo, un alimentatore, cavo scart e cinque cartucce (Sengoku II, Ninja Kombat, Fatal Fury II, Art of Fighting e Fatal Fury) a L. 650.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0981/27108 e chiedere di Enzo.

Vendo Sega Mega Drive completo di adattatore, due cavi RF, due joypad (uno a sei tasti), e le seguenti cartucce: Spiderman, Quackshot, Toki, The Lion King, Rocket Knight Adventures, Zero Tolerance, Sonic III, Judge Dredd, NBA Jam, Action Replay a L. 900.000. Telefonare allo 02/9440879 e chiedere di Andrea (tranne il martedì e il venerdì).

Vendo le seguenti cartucce per Super NES a L. 25.000 l'una: Super Bomberman, NHL '94, Starwing e Flashback. Cerco per Super NES Nigel Mansell's World Championship a L. 30.000. Telefonare allo 02/9316363 e chiedere di Maurizio. Annuncio sempre valido.

Scambio cartucce del Sega Mega Drive, NES Nintendo, Game Boy e Master System. Telefonare, fine settimana dopo le ore 20:00, allo 071/2075469 e chiedere di Massimo.

Vendo Neo Geo completo di joypad, alimentatore, cavo scart e due giochi (Samurai Shodown II e Art of Fighting II) a L. 530.000. Telefonare allo 0442/22549 e chiedere di Marco.

Vendo per Sega Mega Drive le cartucce Spider Man e Golden Axe a L. 50.000 e World Class Leader Board a L. 30.000. Telefonare allo 070/961041 e chiedere di Carla o di Sandro.

Vendo cartucce per Sega Mega Drive in blocco a prezzi bassi. Vendo, inoltre, cartucce e accessori per NES. Telefonare allo 02/2613346 e chiedere di Simone.

Vendo Game Boy completo di auricolari, guscio protettivo, borsetta porta Game Boy e le seguenti cartucce: Top Ranking Tennis, Prince of Persia, Hudson Hawk, Titus The Fox, The Game of Harmony e Tetris, il tutto a L. 250.000. Vendo Nintendo 8 bit completo di trasformatore, antenna, due joypad e le seguenti cartucce: Megaman II, The Hunt For Red October, Goal, The Battle of Olympus, Black Manta, Mario Bros a L. 250.000. Vendo Game Gear con Columns, Castle of Illusion a L. 90.000. Telefonare, dopo le ore 14:30, allo 06/99221706 e chiedere di Antonio.

Vendo Sega Mega Drive europeo adattato per cartucce giapponesi con Mega CD europeo, un joypad a sei tasti e uno a tre tasti con autofuoco a L. 500.000 trattabili; vendo in più venti cartucce in blocco o separatamente. Telefonare, ore pasti, allo 02/3539805 e chiedere di Danila o Giuliano.

Vendo Super NES più Super Street Fighter II Turbo, imballi originali ancora in garanzia e istruzioni a L. 180.000. Telefonare, dalle ore 13:00 alle ore 20:30, allo 091/471198 e chiedere di Fulvio Longo.

Vendo cartucce per Sega Mega Drive. Il prezzo può variare da L. 30.000 a L. 60.000. Cerco le seguenti cartucce: Final Fight, Cool Spot Goes TH, Fifa `95, Sonic & Knuckles, Super Street Fighter II, Prince of Persia II. Telefonare, ore serali, allo 02/2406794 e chiedere di Alessandro o di Emanuele.

Vendo Game Gear e le seguenti cartucce: G-Loc, Sonic, Castle of Illusion, Monaco GP, Wonderboy, Shinobi, Super Kick Off a L. 150.000. Telefonare allo 02/3541609 e chiedere di Andrea.

Vendo 3DO Panasonic con convertitore TV, adattatore di joypad Super Nintendo, tre joypad e dieci giochi a L. 750.000 trattabili. Telefonare allo 0541/346326 e chiedere di Paolo.

Vendo Super Nintendo PAL più Starwing e la cartuccia Final Fight; vendo per Sega Mega Drive la cartuccia Mega Turrican e Turtles. Telefonare, ore d'ufficio, allo 0574/541434 e chiedere di Simone.

Vendo 3DO Panasonic più diversi giochi a L. 500.000 trattabili. Telefonare, ore pasti, allo 0571/632740 e chiedere di Fabio.

Vendo Sega Mega Drive con adattatore universale, due joypad, cavo scart e le seguenti cartucce: Royal Rumble, Dragon Ball Z, Streets of Rage, Gain Ground, NBA Jam TE, Rocket Knight Adventures, Quackshot, Chiki Chiki Boys, Rambo III a L. 529.000 trattabili. Telefonare allo 075/695209 oppure allo 075/695541 e chiedere di Cesare. Annuncio valido per tutta Italia. Pagamento in contrassegno.

Vendo per Neo Geo CD Fatal Fury III, Trash Rally, Aero Fighter II, Magician Lord a L. 130.000; vendo Neo Geo CD con alimentatore, due joypad, Samurai Shodown III, King of Fighters `95 a L. 750.000. Telefonare, ore pasti, allo 0881/615163 e chiedere di Lino.

SIAMO APERTI TUTTI I GIORNI DALLE 10 ALLE 13 E DALLE 14.30 ALLE 19.30 SABATO E DOMENICA COMPRESI

SOFTWARE•NEWS

Novità software dal mondo

Software News commercializza solo giochi originali

ORDINARE È FACILE

TELEFONO dalle 10.00 alle 20.00 011 - 68.12.582

FAX 24h su 24h 011 - 68.12.582.

Spedizione a mezzo corriere espresso o spedizione postale.

Vuoi cambiare console? Telefonaci! Ritiriamo il tuo usato con le massime valutazioni.

Tel./Fax

011-68.12.582

SOLO VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via G. Deledda, 18 • 10024 MONCALIERI (To)

MEGA DRIVE

CONSOLE MEGADRIVE	£ 119.000
JAOYPAD 6 TASTI	£ 29.000
ADATTATORE EURO / JAP	£ 15.000
ADATTATORE MEGAKEY	£ 35.000
ACQUATIC GAMES	29.000
ALADDIN	79.000
ALEX KIDD	35.000
ALIEN STORM	35.000
ALTERED BEAST	29.000
ARCUS ODYSSEY	59.000
ASSAULT SUIT LEYNOS	29.000
ASTERIX	39.000
ATOMIC RUNNER	29.000
BATMAN	29.000
BATMAN FOREVER	99.000
BIO HAZARD BATTLE	35.000
BUBBLE & SQUEAK	39.000
BURNING FORCE	35.000
CAPTAIN AMERICA	39.000
CASTLE OF ILLUSION	39.000
COMIX ZONE	115.000
COOL SPOT	35.000
CUCK ROCK	35.000
CUT THROAT ISLAND	118.000
D. DUCK IN MAUI MALLARD 2	99.000
DARWIN 4081	29.000
DESERT STRIKE	59.000
DJ BOY	35.000
DRAGON'S FURY	45.000
DUFFY DUCK IN HOLLYWOOD	89.000
EA HOCKEY	45.000
EARTHWORM JIM	79.000
EARTHWORM JIM 2	119.000
ECCO THE DOLPHIN	45.000
ECCO THE DOLPHIN 2	59.000
ETHERNAL CHAMPIONS	59.000
EX-RANZA	39.000
EXO SQUAD	119.000
F1 GRAND PRIX	89.000
FATAL LABIRINTH	59.000
FIFA SOCCER	45.000
FIFA SOCCER 95	59.000
FIFA SOCCER 96	109.000
FLASHBACK	69.000
G-LOC AIR BATTLE	35.000
GAIN GROUND	29.000
GHOSTBUSTERS	35.000
GLOBAL GLADIATOR	39.000
GOOFY H. HYSTORY TOUR	49.000
GRAND SLAM TENNIS	39.000
GYNOUG	29.000
HERGOZ ZWEI	29.000
IL TAGLIAERBE	49.000
INCREDIBLE HULK	39.000
JAMES POND	35.000
JEWEL MASTER	39.000
JOHN MADDEN 96	109.000
JURASSICK PARK	39.000
LANDSTALKER	79.000
LAST BATTLE	39.000
LETHAL ENFORCERS 2	89.000
LIGHT CRUSADERS	119.000
LION KING	79.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	35.000
MANACER BAZOOKA+6 GIOCHI	69.000
MARBLE MADNESS	39.000
MAZINGA Z	59.000
MEGA LO MANIA	35.000
MICHAEL JACKSON	39.000
MICROMACHINE 2	69.000
MICROMACHINE 96	99.000
MIGHTY MAX	59.000
MOON WALKER	35.000
MORTAL KOMBAT	45.000
MOTAL KOMBAT 3	Telefon.
NBA JAM	45.000
NBA JAM TOURNAMENT	85.000
NBA LIVE 96	114.000
NHL HOCKEY 95	59.000
NHL HOCKEY 96	109.000
OUT RUN 2019	35.000
PGA TOUR GOLF 2	69.000
PGA TOUR GOLF 96	114.000
PHANTASY STAR 4	119.000
PITFALL	59.000
POCHAONTAS	Offerta!
POWER MONGER	39.000
PREMIER MANAGER	105.000
PUGGSY	39.000
QUACK SHOT	35.000
RED ZONE	99.000
RISE OF THE ROBOT	45.000
RISKY WOOD	29.000
ROAD RUSH	45.000
ROBOCOP VS TERMINATOR	59.000
ROCKET KNIGHT ADVENTURE	35.000
SEPARATION ANXIETY	109.000
SHADOW OF THE BEAST	39.000
SHADOW OF THE BEAST 2	29.000
SOLEIL	109.000
SONIC	29.000
SONIC 3	89.000
SONIC 4	69.000
SONIC SPINBALL	65.000
SPACE HARRIER 2	35.000
SPARKSTER	75.000
SPIDERMAN	35.000
SPOT GO TO HOLLYWOOD	119.000
STREET FIGHTER 2 C.E.	45.000
STREET OF RAGE	39.000
STREET OF RAGE 2	39.000
STREET OF RAGE 3	99.000
SUBTERRANIA	59.000
SUNSET RIDERS	39.000
SUPER HANG ON	35.000
SUPER KICK OFF	49.000
SUPER LEAGUE BASEBALL	49.000
SUPER MONACO GP	35.000
SUPER SKIDMARKS	109.000
SUPER STREETFIGHTER 2	79.000
SUPER THUNDER BLADE	29.000
TALE SPIN	35.000
TAZMANIA	39.000
TERMINATOR 2 ARCADE	39.000
THE IMMORTAL	49.000
THE STORY OF THOR	99.000
THE SUPER SHINOBI	39.000
THEME PARK	109.000
TOPOLINOMANIA	59.000
TOTAL FOOTBALL	115.000
TOY STORY	Offerta!
TWIN HAWK	35.000
VIRTUA RACING	89.000
WINBLEDON TENNIS	39.000
WONDER BOY 3	39.000
WORMS	108.000
WRESTLER WAR	35.000
WWF COIN OP	119.000
X-MEN	35.000
YOGHI BEAR	79.000

SUPER NINTENDO

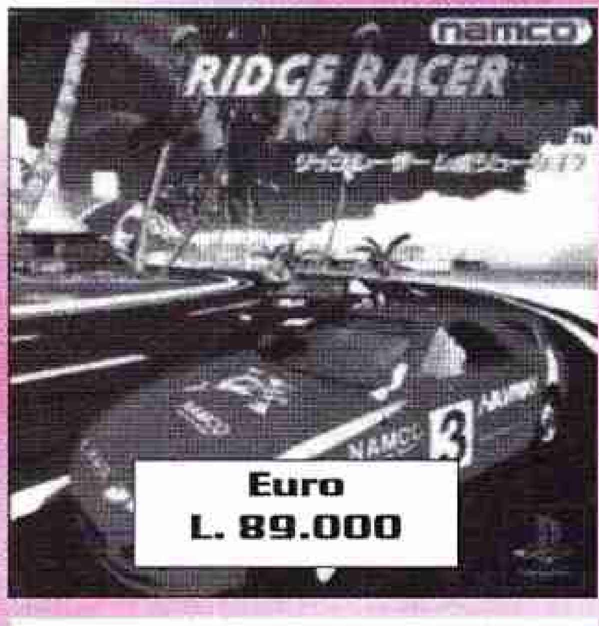
CONS. SUPERNINTENDO+GIOCO	Offerta!
ADATTATORE UNIVERSALE	35.000
JOYPAD ORIGINALE GIG	39.000
JOYPAD + TURBO	29.000
90° MINUTO	125.000
ADDAMS FAMILY PUGSLY	69.000
ALADDIN	59.000
AXELAY	59.000
BATMAN & ROBIN	129.000
BATMAN RETURN	79.000
BATTLETOADS IN BATTLE	59.000
BIG HURT BASEBALL	69.000
BIKER & MICE FROM MARS	109.000
BLACK THORN	49.000
BLAZING SKIES	59.000
BREATH OF FIRE 2	129.000
CASTLEVANIA X-VAMPIRE KISS	119.000
CHESSMASTER-SCACCHI	99.000
CHRONO TRIGGER	159.000
CIVILIZATION	149.000
CLAYFIGHTER 2	55.000
CLIFF HANGER	59.000
CONGO'S CAPER	49.000
CONTRA 3	49.000
CYBERNATOR	59.000
DONKEY KONG COUNTRY	99.000
DONKEY KONG COUNTRY 2	129.000
DOOM	129.000
DRAGON	59.000
DRAGONBALL Z 3 BATTLE 22	169.000
EARTHWORM JIM 2	119.000
EEK THE CAT	49.000
EXAUST HEAT GRAND PRIX	89.000
F1 GRAND PRIX	99.000
F1 WORLD CHAMPIONSHIP	79.000
FATAL FURY 2	79.000
FEVER PITCH SOCCER	65.000
FIFA INTERNAT. SOCCER	69.000
FIFA INTERN. SOCCER 96	119.000
FINAL FANTASY 3	149.000
FINAL FIGHT 2	69.000
FINAL FIGHT 3	119.000
FLASHBACK	79.000
FRONT MISSION	189.000
GAMBARE GOEMON	79.000
GODS	59.000
GP.-1	99.000
HUNGRY DINOSAURS	109.000
IL RE LEONE	89.000
ILLUSION OF GAIA-(TIME)	89.000
INDIANA JONES LAST CR.	59.000
INTER. SUPERSTAR SOCCER 1	79.000
INTER. SUP. SOC. 2 DE LUXE	125.000
INTER. SUPER CUP SOCCER	79.000
INTERNATIONAL TENNIS TOUR	55.000
JOHN MADDEN 96	128.000
JURASSIC PARK	49.000
KILLER INSTINCT	99.000
KIRBY'S DREAM COURSE	79.000
LEMMINGS	59.000
LOBO	119.000
LOST VIKINGS 2	125.000
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	45.000
MECHWARRIOR	49.000
MEGAMAN X	89.000
MEGAMAN X 3	139.000
MICROMACHINE	69.000
MICROMACHINE 2	119.000
MIGHTY & MAGIC 3	89.000
MORTAL KOMBAT 2	89.000
MORTAL KOMBAT 3	125.000
NBA GIVE 'N' GO	135.000
NBA JAM	59.000
NBA LIVE 95	69.000
NBA LIVE 96	119.000
NHL HOCKEY 96	119.000
NOSFERATU	119.000
OBITUS	89.000
ON THE BALL	89.000
PGA TOUR GOLF 96	125.000
PILOTWINGS	55.000
PITFALL	69.000
PLAYER MANAGER	89.000
POP & TWINBEE 2 RAINBOW	55.000
PRINCE OF PERSIA	59.000
PUZZLE BUBBLE	109.000
RYAN GYGGS SOCCER	49.000
SAILOR MOON	75.000
SECRET OF EVERMORE	139.000
SECRET OF MANA	115.000
SECRET OF MANA 2	Telefon.
SENSIBLE SOCCER	79.000
SEPARATION ANXIETY	129.000
SIM CITY	59.000
SIM EARTH	89.000
SKYBLAZER	49.000
SPARKSTER	99.000
STAR TREK DEEP SPACE 9	119.000
STARWING	55.000
STREET FIGHTER 2 TURBO	49.000
STREET RACER	85.000
STRIKER SOCCER	49.000
SUNSET RIDERS	59.000
SUPER BOMBERMAN 3	119.000
SUPER CUP SOCCER	59.000
SUPER MARIO RPG	149.000
SUPER METROID	49.000
SUPER OFF ROAD	59.000
SUPER R-TYPE	59.000
SUPER RETURN OF JEDI	65.000
SUPER SOCCER	49.000
SUPER STAR WARS	49.000
SUPER STREET FIGHTER 2	89.000
SUPER STRIKE GUNNER	59.000
SUPER TENNIS	49.000
SUPERMARIO KART	99.000
TETRIS & DR. MARIO	99.000
THEME PARK	119.000
TOPOLINO MANIA	65.000
TOTAL FOOTBALL	Telefon.
TRUE LIES	109.000
URBAN STRIKE	119.000
WEAPON LORD	109.000
WINTER OLYMPIC 94	79.000
WOLFCHILD	49.000
WORLD CUP USA 94	59.000
WORMS	109.000
YOSHI ISLAND	125.000
ZELDA	49.000
ZOMBIES ATE MY NEIGH.	55.000

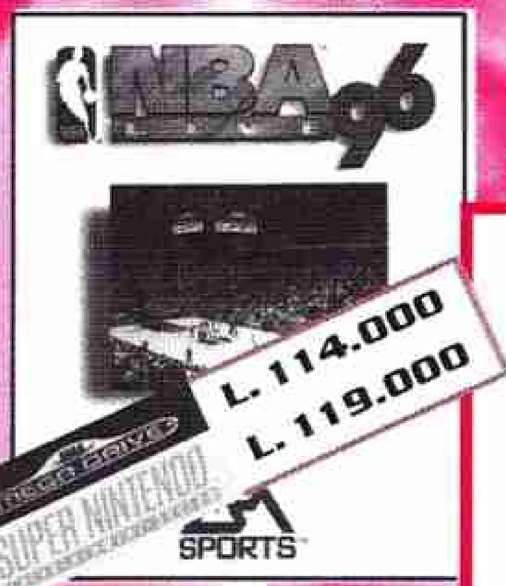
PlayStation

CONSOLE PLAYSTATION+PAD+DEMO	EURO	579.000
CONSOLE PLAYSTATION+PAD+DEMO	USA	699.000
CONSOLE PLAYSTATION+PAD	JAP	699.000
JOYPAD ORIGINALE SONY		59.000
MEMORY CARD		55.000
CAVO ANTENNA RF	EURO	49.000
11TH HOUR	JAP	Telefon
ACTUA GOLF	EURO	99.000
ACTUA SOCCER	EURO	99.000
ADIDAS POWER SOCCER	EURO	95.000
AGILE WARRIOR	EURO	109.000
AIR COMBAT	EURO	99.000
ALIEN TRILOGY	EURO	99.000
ALONE IN THE DARK 2	EURO	109.000
BIO HAZARD	JAP	159.000
BRIANDED 13	USA	118.000
CRITICOM	EURO	Telefon
CYBERIA	USA	99.000
D	EURO	129.000
DARK STALKERS	JAP	119.000
DESCENT	JAP	159.000
DISCWORLD	EURO	95.000
DOOM 2	EURO	109.000
DRAGON BALL Z 3 BATTLE 22	JAP	159.000
EXTREME GAMES	EURO	109.000
EXTREME PINBALL	EURO	99.000
FADE TO BLACK	EURO	109.000
FIFA INTERNAT. SOCCER 96	EURO	109.000
GEX	EURO	99.000
GOAL STORM	EURO	99.000
HYPER FORMAT. SOCCER	JAP	139.000
INTER.CHAMPIONSHIP SOCCER	EURO	115.000
J-LEAGUE PRIME GOAL E		99.000
JUMPING FLASH	EURO	99.000
KRAZY IVAN	EURO	99.000
LOADED	EURO	109.000
MAGIC CARPET	EURO	109.000
MORTAL KOMBAT 3	EURO	Offerta!
MOTOR TOON GP 2	EURO	115.000
MYST	EURO	109.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	EURO	98.000
NBA IN THE ZONE	EURO	109.000
NBA JAM T. E.	EURO	99.000
NBA LIVE 96	EURO	109.000
NEED FOR SPEED	EURO	109.000
NEED FOR SPEED	USA	129.000
NFL QUARTEBACK	EURO	99.000
NFLGAMEDAY	EURO	99.000
NHL FACE OFF	EURO	99.000
ON SIDE SOCCER	EURO	Offerta!
PANZER GENERAL	EURO	109.000
PGA GOLF 96	EURO	119.000
PHILOSOMA	EURO	109.000
POWER SERVE TENNIS	EURO	109.000
PSYCHIC DETECTIVE	EURO	109.000
PUZZLE BUBBLE 2	EURO	105.000
RAIDEN PROJECT	EURO	109.000
RAYMAN	EURO	109.000
REDIDENT EVIL	EURO	95.000
RESIDENT EVIL	USA	129.000
RIDGE RACER	EURO	99.000
RIDGE RACER REVOLUTION	EURO	89.000
RISE OF THE ROBOT 2	EURO	99.000
ROAD RUSH	EURO	109.000
SHELL SHOCK	EURO	109.000
STAR BLADE ALPHA	EURO	109.000
STREET FIGHTER ALPHA	EURO	95.000
STREET FIGHTER 0	EURO	95.000
STRIKER 96	EURO	89.000
TEKKEN	EURO	109.000
TEKKEN 2	JAP	Dispon.
THO SHI DEN 2	EURO	169.000
THO SHIN DEN 2	EURO	98.000
THUNDER HAWK 2	EURO	109.000
TILT	EURO	109.000
TOSHINDEN	EURO	99.000
TOTAL NBA 96	EURO	95.000
TRUE PINBALL	EURO	109.000
TWISTED METAL	EURO	99.000
WARHAWK	EURO	109.000
WING COMMANDER 3	EURO	119.000
WIPE OUT	EURO	109.000
WORMS	EURO	99.000
WWF COIN OP	EURO	89.000
ZERO DIVIDE	EURO	99.000

SEGA SATURN

Saturn USA + demo	759.000
Saturn USA + gioco	849.000
Saturn EURO + gioco	749.000
Saturn USA	699.000
Saturn JAP	759.000
Saturn JAP + Gioco	839.000
ALONE IN THE DARK 2	Telefona
BLACK FIRE	138.000
BREAK THROUGH	125.000
BUG	98.000
CLOCK WORK KNIGHT	89.000
CLOCK WORK KNIGHT 2	99.000
CYBER SPEEDWAY	119.000
CYBERIA	119.000
DARIUS GAIDEN	Telefona
DARK LEGEND	128.000
DAYTONA	119.000
DRAGON BALL Z	Dispon.
F1 LIVE INFORMATION	139.000
FATAL FURY 3	Telefona
FIFA SOCCER 96	115.000
GEX	119.000
GOLDEN AXE THE DUEL	129.000
GRAND CHASER	99.000
GREATEST NINE	109.000
HANG ON GP 95	135.000
KING OF BOXING	137.000
KING OF FIGHTERS 95	Telefona
LAYER SECTION	119.000
MAGIC CARPET	119.000
METHAL FIGHTER	129.000
MORTAL KOMBAT 2	109.000
MYST	125.000
MYSTARIA	119.000
NBA JAM T.E.	119.000
NFL QUARTERBACK	119.000
NHL ALL STAR HOCKEY	128.000
PANZER DRAGOON ZWEI	Telefona
PARODIUS DE LUXE	99.000
PHOTO CD OPERATING	Dispon.
PRIMAL RAGE	Telefona
RAYMAN	119.000
REVOLUTION X	99.000
RISE OF THE ROBOT 2	Telefona
SEGA RALLY	Offerta!
SHELL SHOCK	119.000
SHINOBI	89.000
SIM CITY 2000	119.000
SLAM DUNK	119.000
SNATCHER	Telefona
STREET FIGHTER ALPHA	Telefona
STREET FIGHTER MOVIE	109.000
THEME PARK	119.000
THO SHIN DEN	Dispon.
TILT	119.000
TITAN WARS	119.000
TRUE PINBALL	119.000
TWIN BEE DE LUXE PACK	119.000
VAMPIRE DARKSTALKER	Telefona
VICTORY GOAL 2	119.000
VIRTUA COP+GUN	Dispon.
VIRTUA FIGHTER 2	Offerta!
VIRTUA FIGHTER REMIX	89.000
VIRTUA RACING	118.000
VIRTUAL OPEN TENNIS	129.000
WING ARMS	129.000
WIPE OUT	119.000
WORLD WIDE SOCCER	99.000
X-MAN Children of Atom	Offerta!





Disponibili tanti altri titoli

Disponibile il gioco di carte

MAGIC

MAGIC • L'Adunanza. Set base
• Mazzo da 60 carte L. 60.000
• Busta da 15 carte cad. L. 5000

MAGIC • L'Adunanza - L'oscurità
• Espansioni in busta di 8 carte cad. L. 3000

MAGIC • L'Adunanza - Rinascimento
• Espansioni in buste da 8 carte L. 3500

MAGIC • L'Adunanza - Le origini
• Espansioni in buste da 8 carte L. 3500

MAGIC • The Gathering - set base
• Mazzo di 60 carte L. 22.500
• Busta da 15 carte cad L. 5500

MAGIC • The Gathering - Ica age
• Mazzo di 60 carte L. 19.000
• Busta da 15 carte cad L. 5500

❑ TUTTI I PREZZI SONO **IVA COMPRESA** ❑ TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA 12 MESI ❑ NOMI E MARCHI RIPORTATI SONO DI COMPETENZA DEI LEGITTIMI PROPRIETARI

Ideazione & Impaginazione: **A.Filigno**

CONTROL YOUR CONSOLE

Mese nuovo, rubrica dei trucchi nuova. A parte l'estrema stupidità della frase appena scritta, non so proprio cosa aggiungere... E' notte inoltrata, sono stanco, non vedevo l'ora di finire per andarmene a dormire... A parte questo, ultimo dovere che mi separa dal mio letto, vi ricordo, come sempre, l'indirizzo di questa fantasmagorica rubrica: Xenia Ed. - Console Mania - Control Your Console - <console su cui gira il trucco> - Casella Postale 853 - 20101 Milano. E con questo, vi saluto assonnatamente... zzz zzz...

Dave.

MEGA DRIVE BUSTERS

GAME GENIE BUSTES
Questo spazio farà la gioia di tutti i possessori di Game Genie per Mega Drive, visto che contiene alcuni utilissimi trucchi...

Batman Forever
A4OA-AA9R: vite infinite.
BJNT-AADE: si inizia la partita con 10 vite (non funziona nel modo a due giocatori).
CTNT-AADE: si inizia la partita con 20 vite (non funziona nel modo a due giocatori).
GJNT-AADE: si inizia la partita con 50 vite (non funziona nel modo a due giocatori).
BJNT-AAEE: il giocatore 1 inizia con 10 vite (solo nel modo a due giocatori).
CTNT-AAEE: il giocatore 1 inizia con 20 vite (solo nel modo a due giocatori).
GJNT-AAEE: il giocatore 1 inizia con 50 vite (solo nel modo a due giocatori).
BJNT-AAEL: il giocatore 2 inizia con 10 vite (solo nel modo a due giocatori).
CTNT-AAEL: il giocatore 2 inizia con 20 vite (solo nel modo a due giocatori).
GJNT-AAEL: il giocatore 2 inizia con 50 vite (solo nel modo a due giocatori).
BDBT-AA9A: si possono sempre usare le armi speciali.
A4CT-AA6A: la maggior parte dei nemici muore con un solo colpo.
RENA-A60R + 9TNA-BGRT + AENA-AAGW: la partita inizia dal secondo livello.
RENA-A60R + 9TNA-BGRT + AJNA-AAGW: la partita inizia dal terzo livello.
RENA-A60R + 9TNA-BGRT + ANNA-AAGW: la partita inizia dal quarto livello.
RENA-A60R + 9TNA-BGRT + ATNA-AAGW: la partita inizia dal quinto livello.
RENA-A60R + 9TNA-BGRT + AYNA-AAGW: la partita inizia dal sesto livello.
RENA-A60R + 9TNA-BGRT + A2NA-AAGW: la partita inizia dal sesto livello.
RENA-A60R + 9TNA-BGRT + A6NA-AAGW: la partita inizia dal sesto livello.

Comix Zone
HVDV-7AAT + AFDV-6AAW: inizia dall'episodio 1, sezione 2.
HVDV-7AAT + AKDV-6AAW: inizia dall'episodio 2, sezione 1.
HVDV-7AAT + APDV-6AAW: inizia dall'episodio 2, sezione 2.
HVDV-7AAT + AVDV-6AAW: inizia dall'episodio 3, sezione 1.
HVDV-7AAT + AZDV-6AAW: inizia dall'episodio 3, sezione 2.
AJCV-4A56: non si ricevono danni da esplosioni, nemici ecc..

The Death and Return of Superman
AAOT-DYFC: inizia la partita con 1 vita.
AJOT-DYFC: inizia la partita con 3 vite.
ANOT-DYFC: inizia la partita con 4 vite.
AYOT-DYFC: inizia la partita con 6 vite.
BEOT-DYFC: inizia la partita con 10 vite.
ACDT-ANPE: vite infinite.
AEOT-DYEO: inizia la partita con 1 attacco speciale.
AJOT-DYEO: inizia la partita con 2 attacchi speciali.
AYOT-DYEO: inizia la partita con 5 attacchi speciali.
BEOT-DYEO: inizia la partita con 9 attacchi speciali.
ACLT-ANLC: attacchi speciali infiniti.

DRAGON: The Bruce Lee Story
ACPT-AAA8: super power
98AT TCAR: i calci deboli producono un danno maggiore.
977T TCEW: i pugni deboli producono un danno maggiore.

Mortal Kombat 3
d DM2A-JA3Y: dal menu principale premere due volte A, B o C per accedere a tre menu segreti.
d C5ZT-GA28: il primo giocatore perde tutta l' energia.
RHZT-G6T8: il secondo giocatore perde tutta l' energia.
AMZT-GA5E: entrambi i giocatori non prendono danni.
ACXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Kano.
AGXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Sonya.
ALXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Jax.
ARXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Nightwolf.
AWXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Sub-Zero.
A0XT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Stryker.
A4XT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Sindel.
A8XT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Sektor.
BCXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Cyrax.
BGXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Kung Lao.
BLXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Kabal.
BRXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Sheeva.
BWXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Shang Tsung.
B0XT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Liu Kang.
B4XT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Smoke.
B8XT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Motaro.
CGXT-KA62: il primo combattimento del giocatore 1 è contro Noob-Saibot.
HW1T-KAA4 + AC1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Kano.
HW1T-KAA4 + AG1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Sonya.
HW1T-KAA4 + AL1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Jax.
HW1T-KAA4 + AR1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Nightwolf.
HW1T-KAA4 + AW1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Sub-Zero.
HW1T-KAA4 + A01T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Stryker.
HW1T-KAA4 + A41T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Sindel.
HW1T-KAA4 + A81T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Sektor.
HW1T-KAA4 + BC1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Cyrax.
HW1T-KAA4 + BG1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Kung Lao.
HW1T-KAA4 + BL1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Kabal.
HW1T-KAA4 + BR1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Sheeva.
d HW1T-KAA4 + BW1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Shang. Tsung.
d HW1T-KAA4 + B01T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Liu Kang.
HW1T-KAA4 + B41T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Smoke.
HW1T-KAA4 + B81T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Motaro.
HW1T-KAA4 + CG1T-JAA6: tutti i combattimenti dopo il primo sono contro Noob-Saibot.

Pitfall: The Mayan Adventure
GJ5V-GAHN: inizia la partita con 50 sassi.
DE5V-GAHN: inizia la partita con 25 sassi.
AA5V-GAHN: inizia la partita con 0 sassi.
GJ5V-GAHY: inizia la partita con 50 bombe.
DE5V-GAHY: inizia la partita con 25 bombe.
AA5V-GAHY: inizia la partita con 0 bombe.
GJ5V-GAH6: inizia la partita con 50 boomerang.
DE5V-GAH6: inizia la partita con 25 boomerang.
AA5V-GAH6: inizia la partita con 0 boomerang.
AC3B-CAG8: sassi infiniti.
AC3B-CAH2: bombe infinite.
AC3V-CADG: boomerang infiniti.
ABCV-CABG: energia infinita.

Primal Rage
JA2A-AA7C: crediti infiniti.
BJGT-CA4R + EVGT-CA5C: tempo infinito.
AALA-AA98 + BBGT-CA7L: gioco segreto del mini bowling.
RG4A-A6Y6: il primo giocatore è invincibile.
RG4A-A60G: il secondo giocatore è invincibile.
RG4A-A6ZE: il primo giocatore muore con un colpo.
RG4A-A60R: il secondo giocatore muore con un colpo.

SUPER NINTENDO BUSTERS

GAME GENIE BUSTERS
Codici da inserire con il proprio Game Genie anche per Super Nintendo! In particolare una valanga di trucchi per il bellissimo Donkey Kong Country 2!! Esultiamo insieme!!! Attenzione! Sono state distribuite due differenti versioni del gioco... Se il primo codice (quello prima della sbarretta "/"non dovesse funzionare, beh, provate il secondo...

E6EE-A7D7 + 6DAF-12EB + 6D8D-C33E/E6EE-A7D7 + 6DA4-1A8B + 6D8F-C33E: codice primario. Deve essere inserito prima degli altri!
C2A1-CE5B/C2A5-C37B: vite infinite.
D465-3D67/D46C-3D07: inizia con 3 vite.
DB65-3D67/DB6C-3D07: inizia con 10 vite.
F665-3D67/F66C-3D07: inizia con 25 vite.
7F65-3D67/7F6C-3D07: inizia con 50 vite.
1765-3D67/176C-3D07: inizia con 99 vite.
D4A1-437C/D4A5-4AEC: raccogliere 100 banane vi dona 2 vite extra.
D9A1-437C/D9A5-4AEC: raccogliere 100 banane vi dona 5 vite extra.
DD6C-C7D4/DD62-C4A4: premendo select con il gioco in pausa si esce da qualsiasi livello.
626D-4EBD: inizia il gioco con 9 monete.
C2B9-13B7/C2B1-13F7: le monete non vengono eliminate una volta utilizzate.
626D-432D: inizia il gioco con 9 Kremcoins.
C2B9-1297/C2B1-1A27: i Kremcoins non vengono utilizzati.
EDD0-735A: mega salto per Diddy.
E7D0-735A: super salto per Diddy.
EDD7-5AEA: mega salto per Dixie.
E7D7-5AEA: super salto per Dixie.
EFDD-535A: mega salto per Rambi con Diddy che cavalca.
E7DD-535A super salto per Rambi con Diddy che cavalca.

SATURN BUSTERS

CLOCKWORK KNIGHT
Quando compare la scritta "press start button", premete in successione i pulsanti sinistra, alto, destra, basso, basso, destra, destra, alto, destra. Ora potrete selezionare il livello di partenza muovendo il pad verso l' alto o verso il basso. Sempre quando la succitata scritta appare, provate a eseguire, sempre in successione, destra, alto, sinistra, alto, basso, alto, destra, sinistra, alto, destra, sinistra, alto, potrete guardare la sequenza finale senza giocare...

TOSHIDEN S
Vi piacerebbe poter utilizzare Gaia o Sho? Beh, allora sappiate che è sufficiente terminare il gioco con un credito...

RAYMAN
Per ottenere 10 continue bisogna aspettare che ne siano rimasti 2 o meno, quindi, sempre nella schermata per continuare la partita premete alto, basso, destra, sinistra. Voilà il gioco è fatto! Ecco a voi 10 bei continue... Per ottenere invece 99 vite mettete il gioco in pausa e digitate, in successione: alto + X + B + Z, sinistra, destra, sinistra, destra, alto + Y, quindi togliete la pausa...

PSX BUSTERS

RAYMAN
Segue un elenco di utilissimi trucchi per questo ottimo giocone: a) Per ottenere un effetto immagine nell' immagine, mettere il gioco in pausa e quindi premere in successione, tenendo premuto R2, i pulsanti cerchio, cerchio, sinistra, cerchio cerchio. b) Se vi sono rimasti 0, 1 o 2 continue, mentre vi trovate nello schermata del continue, premete in successione, sul primo joypad, i pulsanti alto, basso, destra, sinistra. Così facendo otterrete ben 10 continue. c) I temerari provino anche ad inserire 0D2KV7WWMD come codice... Ci comunichino quindi quello che succede! d) Ecco, per i meno impavidi, altri codici più sicuri:

J5VLFP58VB: per finire il music level.
J5K!ZZC8MD: per finire il Mountain Level.
SM!KV7WSXD: per finire il Cave Level.
SD3BKFOOMN: tutto tranne l' ultimo livello.
XNB9FM!Z2: vi fa giocare con ben 99 vite.
RMFFRMWR88: tutti i livelli completi (tranne l' ultimo) e dieci continue.
492KV3W9XD: tutti i livelli completi (tranne l' ultimo) e 99 vite.
942KV3W9XD: boss finale e 99 vite.

WIPEOUT
Per accedere al percorso nascosto fate come segue: evidenziate la modalità a un giocatore, quindi premete e mantenete premuti L1, L2, destra, start, quadrato, cerchio e quindi X. Se tutto è stato eseguito correttamente il gioco è fatto!

CRIME CRACKERS
Durante la schermata dei titoli premete in serie i pulsanti alto, alto, basso, basso, sinistra, sinistra, destra, destra, select. Così facendo dovreste ottenere una gradita sorpresa.

CONTROL YO

VIRTUA FIGHTER II

LEGENDA

P	Pugno
K	Calcio
D	Parata
av.	Avanti
ind.	Indietro
Salto	Alto
Basso	Basso
FC	un quarto di giro dal basso in avanti (basso, basso/av., av.)
SCR	semicerchio da dietro in avanti passando dal basso
QCR	un quarto di giro da dietro verso il basso (indietro, basso/dietro, basso)
All	tutti i pulsanti assieme

Se una direzione è scritta in minuscolo (per esempio "salto") bisogna premere in quella direzione e rilasciare immediatamente; se è scritta in maiuscolo ("SALTO") bisogna tenerlo premuto per tutta la durata della mossa.
Il segno dell'addizione ("+") tra due operazioni di joypad (per esempio "salto + A") indica che i due pulsanti devono essere premuti contemporaneamente; un segno di punto e virgola(";") indica che i tasti devono essere premuti in sequenza.
A volte capiterà di trovare tra parentesi delle indicazioni. Tali indicazioni sono solitamente a proposito della tempistica d'esecuzione delle combo: limitatevi a seguire le istruzioni e a fidarvi (le ho provate tutte personalmente).

Anche stavolta ce l'abbiamo fatta. Gli speciali stanno diventando delle saghe degne di Dallas e Dinasty, tanto che tra un po' dovremo mettere il riassunto delle puntate precedenti per non perdere il filo. In compenso, tenetevi allegri pensando che manca solo Dural alla conclusione dello speciale in oggetto e che sul prossimo numero tratteremo un gioco che tutti i possessori di PSX dovrebbero avere. Vivete a lungo e prosperate.

Giancarlo "JH" Calzetta

SHUN

ATTACCHI VOLANTI

su/av.+. . . .Gancio contorto

su/av.+K. . . .Sforbiciata rotante

ind./su or su+K. . . .calcio d'asino

ind./su or su+P. . . .Mazzata a due mani all'indietro Shun cambia la posizione dei piedi dopo questa mossa

salto, K mentre si sale. . . .calcio volante

salto, P mentre si sale. . . .diretto al volo

salto, K mentre si scende. . . .salto e spazzata

ATTACCHI VOLANTI DALLA LUNGA DISTANZA

SALTO, av.+P mentre si sale. . . .Mazzata frotal

SALTO+K. . . .Calcio volante

SALTO, av.+K mentre si sale. . . .Calcio volante da lontano

K mentre si sale. . . .Calcio a mezz'aria

K mentre si scende. . . .Calcio volante

SALTO, ind.+K mentre si sale. . . .Calcio volante all'indietro

ATTACCHI GIRATI CON L'AVVERSARIO DI FRONTE

ind., ind.+P. . . .Pugno girat

ind., ind.+K. . . .Calcio ruotato Akimbo

ATTACCHI ROTANTI CON LE SPALLE ALL'AVVERSARIO

P. . . .Manrovescio girato

basso+P. . . .Pugno girato

BASSO+P. . . .Pugno basso da accucciato

K. . . .Attacco a sorpresa dell'ubriaco

basso+K. . . .Spazzata all'indietro

BASSO+K. . . .Calcio girato all'indietro

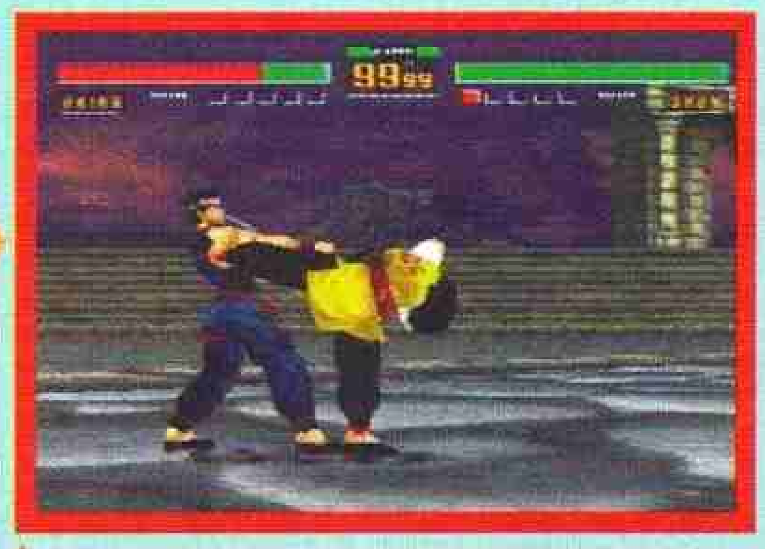
MOSSE SPECIALI E COMBO

P, P. . . .Colpo di pugno e gomito

P, P, P. . . .Colpo di pugno e gomito e montante

CONTROL YO

P, K. . . .Combinazione pugno-calcio



basso/av.+P. . . .Montante

BASSO, av.+P. . . .Pugno vario

av.+P. . . .Pugni in corsa

ind./basso+P. . . .Spinta

basso+K+D. . . .Colpo dello scorpione

ind.+P. . . .Gancio girato all'indietro

ind./su. . . .backfli

av., av.+K. . . .Calcio in ruota

K+D. . . .Calcio rotante in aria

K+D, P. . . .Calcio rotante in aria, spinta a due mani

P+K. . . .Spinta a due mani

ind./basso+K+D. . . .Spazzata da Breakdance

BASSO+K+D. . . .Spazzata da Breakdance

basso+P+K. . . .Spazzata a corto raggio singola

basso+P+K, K. . . .Doppia spazzata (funziona se SHUN ha bevuto due volte)

basso+P+K, K, K. . . .Tripla spazzata (funziona se SHUN ha bevuto tre volte)

ind.+K+D. . . .Calci di ripiego

ind., SCR, av., [K]. . . .Cammina sulle mani (e sforbicia)

ind.+K. . . .Calcia e cade supino

ind./basso+K, [D]. . . .Calcio basso girato,[cade riverso]

ind./basso+K, K, [D]. . . .Calcio basso girato, calcio girato, [cade riverso]

ind./basso, ind./basso+K. . . .Calcio rotante in caduta

basso, basso, Si siede premendo K. . . . parte un calcio e si alza

ind./basso+D. . . .Calcio laterale all'indietro

ind./basso+D, P. . . .Calcio laterale all'i dietro con manrovescio

ind./basso+D, P+K. . . .Calcio laterale all'indietro con spinta a due mani

basso/av.+D. . . .Movmento laterale in avanti
ind.+D. . . .Movimento all'indietro improvvi-

so
ind.+D, P. . . .Movimento all'indietro im-

provviso e pugno

PRESE E MOSSE DA CORPO A CORPO

P+D. . . .Danza di pugni Shun beve dopo

questa mossa

CONTROL YO

LION

ATTACCHI VOLANTI

ind./su or av./su+P. . . .Calcio girato al volo

salto, P mentre si sale. . . .diretto al volo

su+P. . . .Colpo del braccio rotante

su+K. . . .Calcio girato al volo

su+K, K. . . .Danza di calc

su/av.+K. . . .Calcio in ruota

salto, K mentre si sale. . . .Calcio volante

salto, K mentre si scende. . . .Salto e scivolata

ATTACCHI VOLANTI

DALLA LUNGA DISTANZA

SALTO, av.+P mentre si sale. . . .Mazzata a due mani

SALTO+K. . . .Calcio volante

SALTO, av.+K mentre si sale. . . .Doppio calcio volante frontale

SALTO, K mentre si sale. . . .Calcio a mezz'aria

SALTO, K mentre si scende. . . .Calcio volante
SALTO, ind.+K mentre si sale. . . .Doppio cal-

cio volante all'indietro

ATTACCHI GIRATI CON L'AVVERSARIO DI FRONTE

ind., ind.+P. . . .Pugno girato
ind., ind.+K. . . .Spintone alto
ind., ind.+K+D. . . .Calcio laterale girato

ATTACCHI ROTANTI CON LE SPALLE ALL'AVVERSARIO

P. . . .Doppio pugno girato
basso+P . . . .Pugno girato basso

BASSO+P. . . .Pugno girato da accucciat

K. . . .Spintone girato

basso+K. . . .Sgambetto basso girato
BASSO+K. . . .Spintone alto girato

P, K. . . .Combinazione pugno-calcio

av.+P. . . .Gomitata

av.+K. . . .Ginocchiata

basso/av.+P. . . .Montante

basso/av.+P, P. . . . Montante e spazzata

FC, basso/av.+P. . . .Colpo basso in avanti

FC, basso/av.+P, P. . . .Doppio colpo basso in avanti

MOSSE SPECIALI E COMBO

P, P. . . . Pugno e gomitata

P, P, P. . . .Pugno, gomitata e pugno girato

ind./basso+P. . . .Grattino al ginocchio (Peck?)

ind./basso+P, P. . . .Doppio grattino al ginocchio (Peck?)

av., av.+P. . . .Pugno lungo

CONTROL YO

av., av.+K+D. . . .Ruota in avanti e calcio alto
basso/av.+K+D. . . .Ruota in avanti e calcio

basso
ind.+P. . . .Accuccia e colpisce alla testa

av.+P+D. . . .Colpisce alla testa direttamente

P+D. . . .Attacco basso da corpo a corpo

basso/av.+P+D. . . .Attacco basso
basso+K+D. . . .Spazzata

basso, basso+K. . . .Calcio su una mano sola

ind./su. . . .Ruota all'indietro

basso+K, K. . . .Doppio calcio basso

basso+K, K+D. . . .Calcio basso, calcio alto

D, av.+P. . . .Calcio laterale rotante
D, basso/av.+P. . . .Schiva di lato con calcio basso

ind./basso+D. . . .Si accuccia e sfugge di lato

av./basso+D. . . .Si accuccia e chiude le distan-
ze

PRESE E MOSSE DA CORPO A CORPO

P+D. . . .Sgambetto
P+D. . . .Colpo del maiale
ind.+P+K. . . .Proiezione
av., av.+P+D. . . .Presa e proiezione

av., SCR, ind.+P+D. . . .Colpo del maiale

JACKY

ATTACCHI VOLANTI

salto+P. . . .Gomitata volante

P mentre si sale. . . .Diretto al volo

K mentre si sale. . . .Calcio al volo

K mentre si scende. . . .Calcio laterale al volo

ATTACCHI VOLANTI DALLA LUNGA DISTANZA

SALTO, av.+P mentre si sale. . . .Mazzata a

due mani
SALTO+K. . . .Calcio volante

SALTO, av.+K mentre si sale. . . .Doppio cal-

cio volante frontale
SALTO, K mentre si sale. . . .Calcio a

mezz'aria
SALTO, K mentre si scende. . . .Calcio a
mezz'aria

SALTO, ind.+K mentre si sale. . . .Doppio
calcio volante all'indietro

ATTACCHI GIRATI CON L'AVVERSARIO DI FRONTE

ind., ind.+P. . . .Gancio girato
ind., ind.+K. . . .Calcio girato all'indietro

ATTACCHI ROTANTI CON LE SPALLE ALL'AVVERSARIO

P. . . .Pugno girato

ind.+P. . . .Gancio girato

basso+P. . . .Pugno girato basso

BASSO+P. . . .Gancio girato da accucciato

K. . . .Mezzo calcio girato
ind.+K. . . .Calcio girato all'indietro

basso+K. . . .Spazzata girata
BASSO+K . . . .Calcio girato all'indietro da accucciato

P, basso+K. . . .Pugno e spazzata
P, P, K. . . .2 pugni e calcio

P, P, av.+P. . . .2 pugni e gomitata

P, P, av.+P, K. . . .2 pugni, gomitata e calcio girato

P, P, ind.+P. . . .2 pugni e manrovescio

P, P, ind.+P, K. . . .2 pugni, manrovescio e calcio girato

MOSSE SPECIALI E COMBO

P, P. . . .Doppio pugno

D, P,. . . . Pugno in schivata
Utilizzabile come primo pugno in tutte le combinazioni di pugni
ind.+P. . . .Manrovescio girato

P, P, P. . . .Pugno triplo
P, K. . . .Pugno e calcio laterale
P, K. . . .Pugno e calcio girato (da vicino)

IND.+P, P. . . .Doppio manrovescio girato

ind.+P, K. . . .Manrovescio girato e calcio girato

ind.+P, basso+K. . . .Manrovescio girato e spazzata

av., P, K. . . .Combinazione pugno-calcio

IND.+P, ind./basso+P. . . .Manrovescio girato e calcio basso

. . . .Manrovescio

av.+P. . . .Gomitata

av.+P, K. . . .Combinazione gomito-calcio

ind./basso+P. . . .Manrovescio girato basso

ind./basso+P, KManrovescio girato basso e spazzata

av.+K. . . .Ginocchiata
ind./su+K. . . .Calcio in backflip
ind./su. . . .Backflip
basso+K. . . .Calcio alto girato
av., av.+K. . . .Calcio del disprezzo
K+D. . . .Calcio girato
K+D, basso+K+D. . . .Calcio girato e spazzata

basso+K+D. . . .Calcio laterale basso

K, K. . .Calcio girato, calcio girato alto

bas-so/av.+P. . . .Gancio devastante

ind.+K. . . .Calcio laterale

P+K. . . .Schiaffeggiamento intenso
basso+P+K. . . .Calcio fulmineo singolo.

basso+P+K, K. . . .Calcio fulmineo doppio
basso+P+K, K, K. . . .Calcio fulmineo triplo

basso+P+K, K, K, K. . . .Calcio fulmineo quadruplo

basso+P+K, K, K, K, K. . . .Scarica di calci fulminei completa

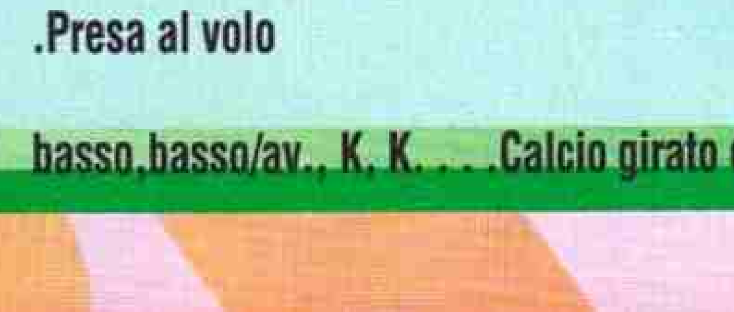
ind., av.+K+D. . . .Calcio girato a mezz'altezza
basso/av.+K . . . .Calcia l'avversario caduto

PRESE E MOSSE DA CORPO A CORPO

P+D. . . .Schiacciacervello

P+D. . . .Bulldog

av., av.+P. . .Presa al volo



basso,basso/av., K, K. . . .Calcio girato e laterale

RISE OF THE ROBOTS 2

Ok, eccoci qui per un mini specialone curato dall'uomo del monte, ovvero il vostro Raffo preferito...

Alex

Per ottenere i personaggi nascosti, andate nella schermata di selezione del personaggio e premete i seguenti tasti per ottenere i rispettivi lottatori:

ANIL-8: su, destra, giù, destra, destra, su, sinistra, su.
SUPERVISOR: giù, destra, giù, su, destra, giù, sinistra, giù, su, destra, su.
ASSAULT: destra, su, su, destra, giù, destra, su, su.
VITRIOL: destra, destra, destra, su, su, giù, sinistra, sinistra, giù, giù.
MAYHEM: sinistra, destra, giù, sinistra, su, sinistra, giù, sinistra, giù.

P = Pugno.
K = Calcio.

ANIL-8
Fireball: destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Jet Kick: destra, destra K.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Generics: giù, diagonale bassa destra, destra, K. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra P. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. sinistra, sinistra, P.
Lightning Strike: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Deform (DM): giù, giù, sinistra, P.

VITRIOL
Dash forward: destra, destra, destra.
Cannon Fire: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Uppercut: giù, diagonale bassa destra, P.
Swandine (mid air): giù, giù, K.
Swandine: destra, destra, K.
Generics: sinistra, sinistra, P. giù, diagonale bassa destra, destra, K. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. destra, destra, P. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P.
Air Strike: destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Magma Explode: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra. K.

SUPERVISOR
Dash Attack: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Spinning Slow Jump: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. giù, diagonale bassa destra, destra, K. Dash (mid air): destra, destra, P.
SSM: giù, giù, giù, K.
Generics: destra, destra, K. sinistra, sinistra, P. sinistra, sinistra, K. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. giù, giù, K.
Dismemberment (quando l'avversario ha un quarto d'energia): sinistra, sinistra, destra, destra, P.

MAYHEM
Overload Smash: destra, destra, P.
Head Butt: destra, destra, K.
Super Pagge: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.

ASSAULT
Jet Back: sinistra, sinistra.
Double Punch: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Jet Kick: giù, giù, destra, K.
Fireball: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Jet Kick (mid air): destra, destra, K.
Generics: destra, destra, P. giù, giù, K. destra, diagonale bassa destra, giù, P. destra, diagonale bassa destra, giù, K. giù, giù, P. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, giù, diagonale bassa destra, destra, P.

VANDAL
Buzzsaw Attack: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Jet Kick (mid air): destra, destra, K.
Multiple Acid Spit (SSM): destra, diagonale bassa destra, giù, sinistra, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Generics: giù, diagonale bassa destra, destra, K. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. destra, diagonale bassa destra, giù, P. destra, diagonale bassa destra, giù, K.
Explode to Bits (DM): sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.

SALVO
Knife Throw: destra, diagonale bassa destra, giù, P.
Flamethrower: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Multiple Firethrow (SSM): giù, diagonale bassa destra, destra, K.
Generics: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P. destra, destra, P. sinistra, sinistra, K.
Burn to Ashes (DM): destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K.

NECROBORG
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Flying Punch: su, giù, P.
Lightning: sinistra, sinistra, sinistra, P.
(SSM): destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K.
Generics: giù, diagonale bassa destra, destra, P. giù, diagonale bassa destra, destra, K. giù, diagonale bassa sinistra, destra, P. sinistra, sinistra, P. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P.
Deform (DM): sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, K.

LOCKJAW
Throw: sinistra. diagonale bassa sinistra. giù, diagonale bassa destra, destra, K.
Missile: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Headbutt: giù, diagonale bassa destra, destra, K.
Mid Air Missile: destra, destra, P.
Multiple Missile (SSM): sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Generics: giù, diagonale bassa destra, destra, P. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. sinistra, sinistra, K. sinistra, sinistra, P. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P.
Electricute and fry (DM): sinistra, sinistra, destra, P.

DETAIN
3 Hit Chaos: destra, destra, P.
Run: destra, destra, destra.
Headbutt: giù, su, P.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Lazer (SSM): destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Generics: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. sinistra, sinistra, K. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P. giù, diagonale bassa destra, destra, K. giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Electricute and Fry (DM): sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, K.

CHROMAX
Low Fireball: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Drill Dash: destra, destra, destra, K.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Head Throw: sinistra, sinistra, sinistra, P.

Jump Jet Kick (SSM): giù, giù, giù, K.
Generics: giù, diagonale bassa destra, destra, K. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, K. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. sinistra, sinistra, K. destra, destra, P.
Manga Explode (DM): sinistra, sinistra, destra, P.

V1-HYPER
Drop Kick: sinistra, sinistra, K.
Low Headwhip: destra, diagonale bassa destra, giù, P.
Skip Forward: destra, destra, destra.
Acid Ball: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Headwhip: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
(SSM): sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Generics: destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. giù, diagonale bassa destra, destra, K. destra, destra, P. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P.
Deform (DM): sinistra, sinistra, destra, destra, P.

DEADLIFT
Sword Charge: sinistra, sinistra, destra, P.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Fireball: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Low Fireball: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P.
Hight Fireball: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Teleport: destra, destra, K.
(SSM) Super Pagga: destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K.
Generics: giù, diagonale bassa destra, destra, K. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. sinistra, sinistra, P. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, K. destra, destra, P.
Explode to Bits (DM): sinistra, sinistra, sinistra, K.

CRUSHER
Dive (Mid Air): giù, giù, P.
Uppercut: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Acid Spit: sinistra, sinistra, sinistra, K.
Dive: destra, destra, P.
Triple Acid Spit (SSM): sinistra, sinistra, sinistra, destra, destra, K.
Generics: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. giù, diagonale bassa destra, destra, K. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, p. destra, destra, K. sinistra, sinistra, K.
Explode to Bits (DM): giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K.

WAR
Barrel Roll: su, giù, P.
Snap Kick: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K.

Skip Forward: destra, destra.
Skip Back: sinistra, sinistra.
Harrel Roll (Mid Air): giù, giù, P.
Dash: sinistra, destra, P.
Grenade: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa sinistra.
(SSM): sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Generics: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. giù, diagonale bassa destra, destra, P. giù, diagonale bassa destra, destra, K. destra, diagonale bassa destra, giù, P. destra, diagonale bassa destra, giù, K.
Deform: sinistra, destra, sinistra, diagonale bassa sinistra.

CYBORG
Shoulder Barge: sinistra, sinistra, destra, K.
Flying Punch: giù, diagonale bassa destra, sinistra, P.
Mid Air Fireball: destra, destra, P.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Super Pagga (SSM): sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Generics: sinistra, sinistra, P. giù, diagonale bassa sinistra, diagonale bassa sinistra, K. sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, P. destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K. giù, diagonale bassa destra, destra, K.
Deform (DM): destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.

LOADER
Lightning: destra, destra, giù, P
Headbutt: giù, su, P.
Sweep: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Lightning Spikes: destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Generics: giù, diagonale bassa destra, destra, K. giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P. destra, destra, P. sinistra, sinistra, K. giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Electricute and Fry (DM): destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K.

SUIKWAN
Fireball: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.

Sword Dash: destra, destra, P.
Air Dash: destra, destra, K.
Slide Kick: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Samurai Spin: tenendo premuto destra, P, P, P.

GRILLER
Ground Bash: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Slap Attack: sinistra, destra, destra, P.
4 hit Chaos: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Slide Kick: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.

PRIME-8
Ground Smash: giù, giù, giù, P; oppure tenendo premuto Giù, P, P, P.
Swan Dive: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Rolling Crush: giù, su, K.
Slide Kick: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.

ROOK
Double Punch: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Jet Kick: giù, diagonale bassa destra, destra, K.
Air Jet Kick: destra, destra, K (in aria).
Fireball: destra, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Lightning Kick: K, K, K.
Jet Pack: sinistra, tenendo premuto sinistra.
Sweep Kick: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Triple Fireball: destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, P.

STEPPENWOLF
Cannon: giù, diagonale bassa destra, destra, P.

Airstrike: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.
Guns: sinistra, sinistra, sinistra, P; oppure tenere premuto sinistra, P, P, P.
Swan Dive: sinistra, destra, K.
Artillery: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, f, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.

INSANE
Bat Attack: giù, diagonale bassa destra, destra, K.
Ice Ball: giù, diagonale bassa destra, destra, P.
Low Ice Ball: giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, K.
Sweep Kick: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, K.
Insane Attack: sinistra, diagonale bassa sinistra, giù, diagonale bassa destra, destra, diagonale bassa destra, giù, diagonale bassa sinistra, sinistra, P.

TROIANI VIDEOGAMES

VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA - VENDITA DIRETTA E PER CORRISPONDENZA

Via Millesimo, 27 00168 Roma Tel. 06-35503634 Fax 06-35503634 e-mail: tvgmail@mbox.vol.it

orario dalle 09.00 all 13.00 e dalle 15.30 alle 19.30

SUPER NES

VERSIONE EUROPEA	
BELLA E LA BESTIA	65000
BLACK HAWK	69000
BOMBERMAN2	65000
CLAYFIGHTER 2	65000
DANNY	49000
DROP ZONE	65000
GODS	65000
INCREDIBLE HULK	65000
ILLUSION OF TIME	69000
KID KLOWN IN CRAZY	65000
LEGEND	65000
NFL FOOTBALL	65000
PARODIUS	65000
SUPER METROID	65000
TRUE LIES	65000
WARLOCK	65000
VIRTUAL SOCCER	65000
ZELDA LINK OF PAST	65000

VERSIONE GIAPPONESE	
ASTRO GO GO	45000
BHAMIT LAGOON	159000
BATTLE ROBOT RETSUDEN (GUNDAM)	135000
DER LANGRISSER	139000
DRAGON BALL Z 3	99000
DRAGON BALL Z 4	139000
DRAGON BALL Z HYPER DIMENSRON	TEL.
DRAGON QUEST 5	139000
ELFARIA 2	109000
EMERALD DRAGON	129000
FEDA	65000
FIGHTER HISTORY 2	109000
FRONT MISSION 2	TEL.
IMPERIUM	45000
MARIO E WARIO	45000
PRIME GOAL 2	59000
PRIME GOAL 3(90 MINUTES)	99000
PRO WRESTLING 7	65000
RANMA 1/2 4	65000
ROMANCING SAGA 3	159000
ROYAL CONQUEST	45000
RUIN ARM	119000
SAILOR MOON SUPER S	TEL.
SHILPHID	39000
SKY MISSION	45000
SPARK WORLD	65000
SUPER CHINESE WORLD 2	99000
S.FORMATION SOCCER 2	45000
SUPER STREET FIGHTER 2	89000
ULTIMA GAIDEN	65000
ZICO SOCCER	39000

PER ALTRI TITOLI PER SUPER FAMICOM NON PRESENTI TELEFONARE, SPECIALIZZATI IN GIOCHI DI RUOLO GIAPPONESI

ACCESSORI X SUPER NES	
ADATT. 5 GIOCATORI HUDSON	DISPONIBILE
ADATT 5 GIOCATORI ECONOMICO	DISPONIBILE
ADATT 6 GIOCATORI	DISPONIBILE
SUPER GAME BOY GIAPPONESE	65000

MEGADRIVE

BALL JACK	29000(J)
BATMAN FOREVER	69000(I)
CAPTAIN LANG	39000(J)
CASTELVANIA	52000(I)
CLAYFIGHTER	59000(I)
DESERT STRIKE	59000(E)
DEVIL's COURSE GOLF	29000(J)
DINO DINI SOCCER	53000(I)
DRAGON BALL Z	59000(J)
DYNAMITE HEADDY	39000(J)
JUDGE DREDD	59000(1)
HYOKKORI JIMA	32000(J)
INSTRUMENT OF CHAOS	39000(J)
LIGHT CRUSADER	65000(J)
MICKEY MANIA	59000(J)
MONSTERWORLD 4	49000(J)
NBA JAM	39000(J)
PULSEMAN	45000(J)
PUYO PUVO 2	69000(J)
PROBOTECTOR	52000(I)
OUTRUNNERS	59000(J)
QUIZ MEGA Q	19000(J)
RISTAR THE SHOOTING	49000(J)
SAILOR MOON	59000(J)
SAMURAI SPIRIT	65000(J)
SHAQ FU+CD	52000(E)
SONIC 3	59000(J)
SONIC E KNUCKLES	59000(J)
SPARKESTER	52000(U)
SUPER STREET FIGHTER 2	65000(J)
TAZMANIA 2 ESCAPE FROM	59000(1)
VIRTUA RACING	69000(J)
WARLOCK	69000(1)
WIZ'N LIZ	54000(1)
WOLVERINE	69000(1)
ZOMBIE	52000(1)
CAVO SCART PER MD 2	
JOYPAD ASCII STILE SUPER NES	

GAME GEAR

ALADDIN	59000
BARE KNUCKLE 2	39000
BATMAN RETURN	45000
CHUCK ROCK 2	45000
CJ ELEPHANT FUGITIVE	39000
ECCO THE DOLPHIN	52000
ETERNAL LEGEND	35000
GUNSTAR HEROES	69000
LEGEND OF ILLUSION	59000
LEMMING	39000
MARCO MAGIC FOOTBALL	45000
MICKEY MOUSE ULTIMA	59000
MONSTER TRUCK	59000
NEA JAM T.E.	59000
SAILOR MOON S	79000
SHINOBI 2	39000
SONIC SPINBALL	65000
STARGATE	55000
TERMINATOR 2	OFFERTA
TRUE LIES	OFFERTA
MASTER GEAR CONVERTER	TEL

SATURN JAP

BIAZING TORNADO	65000
BLUE SEED	65000
GRAND CHASER	65000
MAGIC KNIGHT RAYEARTH	65000
POWERFULL BASEBALL 95	65000
RACE DRIVIN	65000
SEGA RALLY	99000
SHINSETSU YUMEMIYAKATA	65000
SHINOBI DEN	65000
SIDE POCKET	65000
STREET FIGHTER RBOF	65000
VIRTUA FIGHTER 2	99000
VIRTUA FIGHTER REMIX	65000

GAME BOY

CONSOLE GIALLA +DONKEY KONG LAND	TEL.
CONSOLE ROSSA +KILLER INSTICT	TEL.
4 IN 1 FUN PACK VOL. 1	59000
4 IN 1 FUN PACK VOL. 2	59000
ADVENTURE ISIAND 2	45000
BATMAN FOREVER	54000
FOREMAN SOXING	49000
GALAGA E GALAXIAN	59000
HUDSON HAWK	45000
MATCH MANIA	35000
MILON'S SECRET CASTLE	42000
PAGEMASTER	59000
QIX	42000
TETRIS	42000
WORD ZAP	35000
YU YU HAKUSHO 3	69000
LUCE + LENTE	TEL.
CAVO 2 GIOCATORI	TEL.
VETRO DI RICAMBIO	TEL.

PLAYSTATION

ALIEN TRILOGY	109000
DOOM	119000
EXECTOR	99000
FALCATA	99000
FIFA SOCCER 96	TEL
GOAL STORM	119000
LONE SOLDIER	119000
MAGIC CARPET	TEL
MORTAL KOMBAT 3	119000
NEED FOR SPEED	TEL
ROAD RASH	TEL
ZEITGEIST	99000
WING COMMANDER 3	TEL

PER TITOLI GIAPPONESI ED EUROPEI NON IN ELENCO TELEFONARE

NOLEGGIO VIDEOGIOCHI USA - EURO - JAP

SATURN CONSOLE JAP TELEFONARE

NINTENDO 64 TELEFONARE

LISTINI PER RIVENDITORI

PERMUTA USATO IN SEDE

PLAYSTATION CONSOLE JAP TELEFONARE

SUPER NINTENDO PAL+ ADATT+ RANMA 1/2 4 L. 299.000

ASSORTIMENTO ACCESSORI

Tutti i nomi, i marchi e le immagini riportate appartengono ai loro legittimi proprietari Realizzazione Costa Graphic Studio Roma Tel. 06-35501038

VENDITA PER CORRISPONDENZA

IMPORTAZIONE DIRETTA DA U.S.A. E GIAPPONE

DREAM LAND

ORDINA AL

0541/786496

FAX 0541/786621

centro videogames modellismo e giapponeserie

47037 RIMINI - Via Sigismondo, 36 - Tel. 0541/786496 - Fax 0541/786621

CONSOLE

Sony Playstation Jap Universale	L.	839000
Sony Playstation Jap Univ. + game	L.	900000
Sega Saturn Jap + game	L.	599000
Super Famicom	L.	270000
S. Nes Scart U.S.A.	L.	250000
Mega Drive II Jap	L.	220000
Game Gear Color + 2 Game	L.	240000
Game Boy Color + Game	L.	130000
Nomad - Sega	L.	389000

NEWS — NINTENDO ULTRA 64 — NEWS

PSX JAP

Blood Game	L.	149000
Bio Hazard	L.	169000
Cyberia	L.	159000
Champion Wrestler	L.	159000
Captain Tsubasa	L.	155000
Doreamon	L.	159000
Fire Prowrestling Iron Slam 96	L.	159000
Galaxian	L.	149000
Gundam II	L.	169000
Gex	L.	159000
Gradius deluxe Pack	L.	185000
Hard Rock Cab	L.	159000
Irem Arcade	L.	149000
Lode Runner	L.	149000
Jamping Flash 2	L.	149000
Namco Museum 2	L.	169000
Need for Speed	L.	149000
Puzzle Bubble II	L.	149000
Ridge Racer Revolution	L.	149000
Rockman X 3	L.	139000
Rayman	L.	129000
Snatcher	L.	159000
Street Fighter Zero	L.	159000
Toshinden II	L.	159000
Tekken II	L.	169000
Vampire Hunter	L.	139000

OFFERTISSIME A L. 70000

Aquanaut's Holiday	Night Striker
Cyber War	Powerful Baseball '95
J. League Prime Goal Ex	Policenauts
Hiper Formation Soccer	Street Fighter Real Battle
Magic Beast Warriors	Total Eclipse Turbo
Metal Jacket	Thunder Storm e Road Blaster
Motor Toon	Victory Zone

SUPERNES SUPERFAMICOM

Addams Family	L.	90000
Boogerman	L.	119000
Breath of Fire II	L.	129000
Chrono Trigger	L.	159000
Doom	L.	129000
Donkey Kong Country 2	L.	159000
Dracula XX	L.	129000
Dragon Ball Z III	L.	90000
Dragon Ball Z V Iper Dimension	L.	175000
Earthworm Jim 2	L.	109000
Final Fantasy III	L.	139000
Final Fight III	L.	129000
Front Mission	L.	109000
Front Mission II	L.	139000
Yoshi's Island	L.	119000
Human Grand Prix IV	L.	129000
Killer Istinct	L.	119000
Goemon III	L.	149000
Gundam Wing Endles Duel	L.	169000
Mortal Kombat III	L.	119000
NBA Live '96	L.	119000
Parodius 3	L.	139000
Perfect Eleven II	L.	139000
Ranma 1/2 4	L.	90000
Separation Anxiety (Spider Man)	L.	129000
S.O.S. Sink or Swim	L.	129000
Sailor Moon Super	L.	159000

Finalmente è arrivato

SUPER MARIO RPG (USA)

MEGA DRIVE

Aladin	L.	99000
Batman Forever	L.	110000
Demolition Man	L.	109000
Dragon Ball Z	L.	70000
Earthworm Jim 2	L.	90000
Fatal Fury II	L.	70000
FIFA Soccer '95	L.	50000
FIFA Soccer '96	L.	75000
John Madden '96	L.	109000
Micro Machine '96	L.	109000
Mortal Kombat III	L.	75000
NHL Hockey '96	L.	109000
NBA Live '96	L.	109000
Pete Sampras Tennis '96	L.	70000
Slam Master	L.	109000
Sailor Moon	L.	70000
The Punishier	L.	109000
WWF Wreste Mania	L.	70000
Warlock	L.	90000
Virtua Racing	L.	85000

NEWS PSX

Zero Divide 2
King's Field III
Over Blodd
Spike-V
Thunder Hawk II

NEWS SATURN

3x3 Eyes
Sonic Wings Special
Dragon Ball Z
Metal Black

SATURN JAP

Cyberia	L.	109000
College Slam	L.	89000
Daytona	L.	89000
Death Mash	L.	99000
Donpachi	L.	119000
Gradius Deluxe Pack	L.	109000
Ghota II	L.	99000
Gunbird	L.	119000
Gundam	L.	139000
Guardian Heroes	L.	119000
Hokuto no Ken	L.	119000
Hi-octane	L.	89000
Hang on GP 95	L.	89000
Irem Arcade	L.	119000
King of Fighters 95	L.	139000
My Best Friend	L.	109000
Panzer Dragon II	L.	119000
Rockman X III	L.	119000
Robo Pit	L.	109000
Return to Zork	L.	99000
Street Fighter Zero	L.	89000
Sega Rally	L.	119000
X-Men	L.	129000
Thunderhawk II	L.	139000
Toshinden	L.	89000
Titan Wars	L.	119000
The Tower	L.	99000
Victory Goal 96	L.	119000
Virtua Fighter II	L.	129000
Vampire Hunter	L.	109000
Zico	L.	109000

OFFERTISSIME A L. 60000

Black Fire	Master Golf
Dark Seed	NBA Jam T.E.
Fifa 96	Quantum Gate I
Galaxy Fighter	Race Drivin
Horror Tour	Revolution X
Hat Trick Hero	Street Fighter R.B.
Bazooka Tone	Theme Park
King of Boxing	The Horde
	Mortal Kombat

3DO

Alone in the Dark	L.	30000
Alone in the Dark 2	L.	30000
Brain Dead 13	L.	30000
Crime Patrol	L.	30000
Cyberia	L.	30000
Captain Quazar	L.	30000
Demolition Man	L.	30000
Dragon Lore	L.	30000
Doom	L.	30000
Flying Nightmare	L.	30000
Foes of Ali	L.	30000
Formula 1-GP	L.	30000
Killing Time	L.	30000
Mazer	L.	30000
Panzer General	L.	30000
PGA Tour Golf 96	L.	30000
Phoenix 3	L.	30000
Primal Rage	L.	30000
Puzzle Bubble	L.	30000
Royal Pro Wrestling	L.	30000
Return Fire	L.	30000
Sailor Moon	L.	30000
Samurai Shadow	L.	30000
Space Ace	L.	30000
Super Street Figthter	L.	30000
Space Hulk	L.	30000
Slam en Jam	L.	30000
Star Fighter	L.	30000
Super Wing Commander	L.	30000
Virtual Stadium	L.	30000
Virtual Stadium 95	L.	30000
Vs Battle	L.	30000

OLTRE 1000 TITOLI PER GAME BOY E GAME GEAR !!!

NOMI E MARCHI SONO PROPRIETÀ DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI

BOVAS' HARD CAFE'
OVVEROSIA LA POSTA DI CONSOLEMANIA

MA DOBBIAMO PROPRIO SCRIVERLA, L'INTRODUZIONE?

La domanda si pone spontanea, visto che stiamo scrivendo questo testo a razzo, con Alex alle calcagna che ci telefona ogni 10 minuti e con il server Internet che dà dei grattacapi. A proposito, abbiamo notato che molti di voi non solo dispongono di un computer, ma anche di accesso a Internet. In questo caso potete temporaneamente mandarci le lettere anche ai seguenti indirizzi:
pbesser@mbox.vol.it
konrad@bikini.unial.it
Stiamo infatti aspettando una casella postale elettronica autonoma per la posta delle riviste, ma nel frattempo vi diamo il permesso di utilizzare anche le nostre (che sono private, e di conseguenza originariamente preposte a ricoprire altri ruoli). Gli "appiedati", tutti coloro cioè che preferiscono continuare a usare la "snail mail", la posta cartacea vera e propria, possono tranquillamente utilizzare il solito indirizzo che, lo ricordiamo, è il seguente:
BOVAS' HARD CAFE'
c/o Xenia Edizioni
Casella Postale 853
20101 Milano

Noi Bovas

AIUTO, NON MI DIVERTO PIU'!

Vi scrivo per esporvi un dubbio amletico che, da qualche tempo, si è impossessato del mio umile "pensare videoludico". I videogame, che da dieci anni a questa parte hanno rappresentato un valido intrattenimento nonché una vera e propria "passionaccia", portandomi a dilapidare massicce dosi di moneta sonante e ore notturne sottratte al sonno dei giusti (?), non m'intrippano più, mi divertono sempre meno facendomi venire a mancare quella sorta di tenacia necessaria per portare a termine un gioco nella sua interezza. In pratica, alle prime difficoltà tolgo la cartuccia dallo slot o il CD dall'apposito vano e li ripongo nella vaschett... ehm, nelle rispettive custodie. Questo processo involutivo nei confronti del divertimento elettronico è cominciato nel preciso istante in cui ho terminato Yoshi's Island, da quel fatidico giorno non ho più trovato un gioco che mi divertisse per più di 20 minuti, ho addirittura acquistato un nuovo sistema a 32Bit (PS-X), pensando che forse lo SNES avesse esaurito tutto il carico di buone vibrazioni che in cinque anni ha saputo regalarmi, mi sbagliavo... Ora che posso disporre di una potente stazione da gioco e dei poligoni texturizzati da essa generati posso dirvi, in tutta franchezza, che non mi diverto più!
L'unico gioco che mi ha, per così dire, acchiappato, ha un concept molto simile ai giochi per 16 bit e per di più è bidimensionale (che cosa brutta! NdP): parlo di Rayman che, comunque, ho mollato dopo tre giorni a causa della frustrazione. Alcuni passaggi erano davvero disumanami. Forse sono diventato troppo vecchio, però provo ancora un grande piacere misto a un'adolescenziale eccitazione quando, sulla vostra rivista (o sulle altre) leggo dell'uscita di nuovi prodotti software e hardware, sempre più sofisticati e spettacolari, ergo, la passionaccia c'è ancora, ed è questa che mi fa provare molto più gusto nel "leggere di videogiochi" piuttosto che giocarli!
Forse, e lo sottolineo, un nuovo episodio di Mario o Zelda riaccenderebbero un entusiasmo per ora sopito sotto cumuli di poligoni, ma nel frattempo consigliatemi voi un gioco "terapeutico" che possa curare o alleviare questa sorta di sindrome da scarso divertimento! Aspetto trepidamente l'RPG di Mario e vi saluto cordialmente. Vostro,

Zippi

Pubblico volentieri la tua missiva perché, per quanto possa sembrarvi strano o addirittura inconcepibile, mi ci rispecchio abbastanza fedelmente. Con questo non voglio dire che il Paolone si è stufato di giocare e che i videogiochi non lo intrippano più, anzi, però ho notato che se inizialmente l'aspetto che più ritenevo positivo del mio mestiere era proprio quello di poter giocare gratis (anzi, per di più pagato) alle ultime novità, adesso ciò che più mi attira è la narcisistica soddisfazione di scrivere qualcosa che gli altri leggeranno, apprezzeranno, criticheranno o bruceranno letteralmente in piazza, l'importante è che sotto ci sia il mio nome. È inutile negarlo, più si va avanti più una certa disaffezione diventa legittima. In particolare, i giochi per console tendono effettivamente a soffrire del concetto di "replica": l'ultimo picchiaduro ha una grafica stupenda e la mossa più devastante dell'universo, ma alla fin fine il concetto è sempre lo stesso - chiaro che dopo un po' stufa. Può avvenire presto o tardi a seconda dei casi, ma è umano che avvenga.
Vediamo un po' il caso del sottoscritto: io ho sempre avuto la passione per l'informatica, per i campi d'applicazione della medesima e, di conseguenza, dei videogiochi. Questi ultimi, poi, sono stati forse i miei più fe-

deli amici d'infanzia. Però è innegabile che le ultime produzioni (in senso cronologico) non mi affascinano più come un tempo. Alla spettacolarità mi ci sono ormai abituato, alle potenze di calcolo espresse in MIPS anche, i milioni di colori posso vederli già anche al di fuori dello schermo: cosa me ne potrebbe fregare se adesso ci sono anche lì? Io mi sono curato semplicemente spostando il mio campo d'azione verso altri lidi. Al joystick ho sostituito il modem, navigare in Internet mi intrippa una cifra, è un po' come scoprire sempre qualcosa di nuovo giocando a Warcraft II su PC. In più l'aspetto migliore della Rete è che distrugge le distanze, puoi dialogare in tempo reale con gente che si trova dall'altro capo del mondo e non accorgerti della differenza - il tutto al costo di una telefonata urbana.

Restando però al campo dei videogiochi, dubito che tu abbia bisogno di una "cura terapeutica", ricordati infatti che il divertimento dev'essere più che altro una valvola di sfogo, non un'attività fine a se stessa. Posso però consigliarti di cambiare genere di giochi, di puntare a qualcosa di più strategico o costruttivo di un platform game. Non so proprio dirti un titolo, però, perché le alternative sono davvero tante. Auguri!

PERLINE VIDEOLUDICHE

Egregi mentecatti del Suinas' Soft Tea, sono qui (e non ditemi che sembro Quo o Qua) per sparlarvi a bocca chiusa. Bene, l'avete sentito coi vostri occhi: ormai il Nintendo 64 è uscito di produzione e il DVD fa ridere i polli della Fattori A. Mmmmhhh... cosa mi dice l'orologio del mio Windows 2001 - Odissea nella Microsoft? Opsa, scusate, questa la dovevo scrivere a Consolemania 124, ho sbagliato epoca. Sono un vostro fanatico lettore (assillo sempre gli edicolanti con il classico "È uscito il nuovo numero di CM?" "NO" "Aarrrrrgh!"), possessore (ma anche posseduto) di SNES, GB e PC486, nonché futuro "Nintendosessantaquattrista" e sono anche un (anche due, prego) discreto giocatore. Passiamo al dunque (lo so che il Dunque non sa giocare, però sono buono e la palla gliela passo lo stesso NdME): se non vi addolora vorrei parlarvi di un problema che mi assilla da parecchio tempo, e non è se oltre alle patatine PAI esistono anche le Akira o le Dural; no, il problema sta nella bassa cultura videoludica del paese, e di bischerate (come si dice a Firenze) sui videogiochi se ne sentono tante, per lo più quasi incredibili, che vi riferirò ora. Per mantenere l'anonimato, esse non riporteranno il nome dell'autore, tranne nei casi specifici di quelle dette da uno che passa la vita in sala giochi, ha un'Amiga, e legge TGM: tali casi saranno contrassegnati da una "X". Tutte le perle che seguono sono state dette davvero da sedicenti "esperti":

1) "Il Sonic Boom di Guile si fa mezzaluna e pugno" (X)
2) "Virtua Racing... sì, quello con la grafica virtuale!" (X)
3) "Il Mega CD è un 32 bit"
4) "Il PS-X è molto più potente dell'Ultra 64"
5) "PUSH COIN!" (X)
6) "Tretris", "Starkwing", "Street Fighters", "Mario Bross", "Killer Istit", "NBA Jaim", "3D0", "Virtual Fighter", "Mister Bison", "Branka", "La Fireball di Ryu = Sho-ryu-ken"
7) "MKII è meglio su Amiga. Vuoi mettere? Con un solo tasto di fuoco puoi fare molte più mosse. Dai retta a me: su SNES, con tutti quei tasti, la giocabilità ci perde"
8) "Ho finito Doom2 a livello Nightmare facendo sempre 100% in tre ore senza trucchi" (Boooooom! Ndlo)
9) "Il CD-ROM è il formato migliore per i picchiaduro" (Sì, molto bello aspettare tre ore tra un combattimento e l'altro o quando MK si blocca per il morph di Shang Tsung, vero? NdMe) (a parte che l'attesa del CD è ridotta ai minimi termini - 600K al secondo con un quadrupla velocità non sono proprio pochi - guarda che se un gioco è programmato bene il morph lo fa calcolandolo, non accedendo al CD per caricare i frame... NdP)
10) "Il mio HD ha 540 mega di RAM"
11) "Screamer su 486 è più fluido di Ridge Racer Revolution" (può darsi, ma su un pentium Pro... NdMe) (io ricordo di aver giocato a Screamer su un 486dx2/66 - in bassa risoluzione - ed effettivamente era fluidissimo... bah... NdP)
12) "BGF 9000"
13) "I giochi di Super Mario sono ingiocabili" (vabbé che i gusti son gusti, ma mi pare eccessivo per la serie più giocata, venduta e osannata al mondo... NdMe)
14) "Monkey Kong Country"
15) "Comprare un PC solamente per giocarci non è uno spreco di soldi"

Bene, esposti questi orrori faccio i miei complimenti alla rivista, che risulta la migliore: perfette le recensioni, ottima la grafica, accurate le news, incredibile la posta... non cambiate niente, se non per il numero delle pagine (in più naturalmente). Mi mancano solo le mitiche didascalie... se volete le faccio io... in compenso chiedo solamente l'abbonamento gratuito (veramente un affarone! Passeresti le ore notturne davanti al Macintosh e in cambio chiedi solo di poter ricevere la rivista in costante ritardo... Vai avanti così e tutti quanti saranno felici di turlupinarti! NdP). Saluti al mitico Raffo, che voi prendete in giro ma che intanto fa la metà delle recensioni, e anche bene, e ossequi ad Alex, veramente un caporedattore in gamba.

Fred The Frog, Re del Mondo

Penso proprio che tu te lo sia meritato: dopo la dipartita (a dire il vero neppure troppo compianta) della Pinto De Paoli (trasferita altrove ad ammorbare altre persone), l'Angolo della Prof ti spetta di diritto...

QUELLO SVITATO DI BAD CAT... COLPISCE ANCORA...

Nome: Lord Bad Cat.
Stile di combattimento: Cat-Fu.
Frase tipica: perfetto.

OK! Chiunque desideri misurarsi con il sottoscritto è avvisato: sono preparato per qualsiasi tipo di combattimento, a distanza, corpo a corpo, aereo, terrestre, subacqueo (!), con o senza armi, non ho limiti! Se invece è una bella battaglia epistolare che volete, sono già pronto! L'argomento che vorrei trattare in questa missiva è: esistono giochi che si possono giocare in eterno (o almeno finché si vive, il che non fa molta differenza se vi chiamate Duncan McLoud)? Cioè: se uno spende 100 e passa cocuzze per un gioco pretende che gli duri il più a lungo possibile e questo non dipende certo dalla grafica o dal sonoro, per quanto sostanziosi essi siano. Certo, a costo di contraddirmi, ammetto che non c'è gusto a proseguire in un gioco che ha tutti i livelli disegnati e insonorizzati allo stesso modo ma non è solo questo che ci fa andare avanti, non è solo per vedere un altro fondale texturizzato che ammazziamo orde di nemici e cattivoni grossi come megattere (adesso che ci penso, esiste un nemico di fine livello con questa forma?), né per vedere una sequenza finale di circa un minuto. Se così fosse i videogiochi avrebbero già cessato di esistere da parecchio. Poniamoci questa domanda: perché torniamo a giocare a un gioco anche dopo averne visto la fine? Perché andiamo alla ricerca di quelle locazioni nascoste pur sapendo che il resto non cambierà di una virgola? Perché mettiamo di nuovo K.O. il nostro avversario dopo averlo fatto un casino di volte? Per divertirci, ecco perché! Ho scoperto l'acqua calda, direte voi, ma questo fatto è spesso così ovvio da dimenticarsene. Leggo sulla pagina degli annunci di gente che vende vecchi prodotti, ma anche di gente che vende prodotti nuovi, appena usciti (parlo sia di giochi che di console), ovvero comprati da poco e non ciofeche, ma prodotti tecnologicamente avanzati. Perché sono finiti allora in quella rubrica? Evidentemente perché i proprietari non si divertono più a giocarli. Se invece di offrire una grafica da capogiro e un sonoro da urlo il prodotto in questione (di nuovo parlo sia di giochi che di console, vado sul vago per non colpevolizzare gli eventuali proprietari e perché questo discorso riguarda un po' tutti, quando voglio

informatica
ESSE
by Sdegno

CHI ACQUISTA UNO DEI NOSTRI PRODOTTI RICEVERA' IN OMAGGIO UN KIT PULISCI CONSOLE

Via Libertà, 258 - Portici (NA)

(nei pressi della IV traversa a dx.)

Vendita per corrispondenza
Tel. Fax
081 / 7765611-7766465

CONSOLE

N. Geo CD + Alpha Mission + 2 J. Pad	450.000

PLAY STATION

Sony Palystation + gioco + Joypad	599.000
Joypad	45.000
Memory card	49.000
Toshinden	99.000
Novastorm	95.000
Jumping Flash	95.000
Air Combat	99.000
Cybersled	95.000
Extreme Sport	95.000
Wipe Out	80.000
Tekken	109.000
Fifa 96	105.000
Doom	110.000
Parodius	89.000
X-Com	95.000
Twisted Metal	95.000
Star Blade Alpha	95.000
Assault Rigs	89.000
Off World Interception	85.000
Toshinden 2	130.000
Actua Soccer	90.000
Total NBA 96	95.000
Topolino Mania	90.000
Alien Trilogy	105.000
Gex	100.000
Philisoma	90.000
True Pinball	105.000
D	114.000
Agile Warrior	115.000
Power serve tennis	99.000
Adidas Pawer Soccer	99.000
NFL Game Day	95.000
NHL Face off	95.000
Street fighter Alpha	99.000
Criticom	99.000
Namcro Museum Vol. 1	99.000
Defcon 5	79.900
Ridge Racer Revolution	99.000

Volante più pedaliera analogico Play Station L. 140.000

ACCESSORI

Joypad Mega drive 6 tasti	25.000
Joystik MD 6 tasti funz. fihter stick MD6	95.000
Joypad Super Nintendo originale	35.000
Alimentatore Sega Mega Drive 1 o 2	25.000
Cavo start Mega Drive 1 o 2	24.000
Cavo Scart Super Nintendo	35.000
Alimentatore Game Gear	19.900
Guscio proteggiunto Game Gear	30.000
Borsa porta Game Gear	35.000
Alimentatore Game Boy	19.900
Lente e luce Game Boy	29.900

SUPER NINTENDO

Ghoul Patrol	59.000
Super Street Fighter II	95.000
Super Metroid	59.000
Rockman 7	99.000
Super Cup Soccer	Tel.
Sparkster	70.000
Mortal Kombat 3	115.000
Fifa 96	105.000
Int. Super Star Soccer Delux	115.000
NBA Live 96	105.000
Earthworm Jim 2	Tel.
Yoshis Island	129.000
Zelda	50.000
Topolino Mania	53.000
Clay Fighther 2	59.000
Blazing Skies	64.000
Zico Soccer	29.900
Capitan Commando	59.000
Cybernator	62.000
Claymates	42.000
Urban Strike	110.000
Mighty Max	73.000
Michael Jordan	65.000
Super Tennis	70.000
WWF Wrestling	62.000
Desert Fighter	60.000
Choplifter 3	60.000
Pagemaster	73.000
Simcity	60.000
World League basketball	59.000
Goods	59.000
Vortex FX	60.000
Gran Prix 3	73.000
Super Mario Kart	82.000
Killer Instinct	75.000
Super Bomberman 2	43.000
Sailormoon	53.000
Illusion of time	53.000
Cutthroat Island	99.000
90 Minutes	128.000
Super Punchout	75.000
Incredible Hulk	52.000
True Lies	49.000
Donkey Kong 2	99.000
Toy Story	Tel.
Super Bekid	61.000

MEGA DRIVE

XMan 2	Tel.
Hulk	45.000
Super Street Fighter II	85.000
Mega-Lo-Mania	59.000
Brutal Paws of F.	96.000
Red Zone	Tel.
Batman Forever	90.000
Mega Swiv	56.000
Mortal Kombat 3	116.000
Fifa Soccer 96	99.000
NBA Live 96	99.000
Primal Rage	65.000
Topolino Mania	59.000
Zero the Kamikaze	59.000
Dino Dini Soccer	39.000
Light Crusader	116.000
Global Gladiators	39.000
The story of Thor	Tel.
NBA Jam	39.900
Hurricanes	62.000
Slammasters	59.900
Phantom 2040	80.000
Prince of Persia	54.000
Dragon Bruce Lee	74.000
Castelvania	56.000
Marko's Magic Football	59.000
Shadow of the Beast 2	55.000
Virtua Racing	99.000
Batman e Robin	Tel.
Pawer Ranger The Movie	99.000
Indiana Jones	55.000
Samurai Shodow	85.000
Ristar	39.900
Toy Story	98.000
Desert Strike	43.000
Pit Fall	53.000
Tazmania 2	54.000
Mortal Kombat 2	65.000
Sparkster	35.000
Sonic e Knvekles	53.000
Lion King	65.000
Jungle Book	53.000
Probotector	42.000
SHAQ-FU + CD	54.000
Turtles Tournament Fighter	62.000
Pete Sampras	58.000
Justice League	85.000
I Puffi	73.000
Dynamite - Headdy	46.000

Sega Saturn

Sega Saturn	599.000
Street Fighter Real Batlle	89.000
Fifa 96	113.000
Virtua Cop + Gioco	150.000
Virtua Fighter II	129.000
Sega Rally	129.000
Volante Arcade	165.000
Joystik	60.000
Myst	107.000
Hang on GP'95	142.000
Shin-Shinobiden	95.000
Street Fighter zero	140.000
F.1 Challenge	108.000
Adattatore universale	59.000

NEO GEO CD

Samurai Shod. II	40.000
Super Sidekicks 2	40.000
Agressors of dark	40.000
Art of Fighting 2	40.000
Top hunter	40.000
Karnov's Revenge	40.000
View Point	40.000
Street Hoop	40.000
Windjammers	40.000
Nam 75	39.900
Magician Lord	40.000
Thrash Rally	40.000
Ninja Combat	40.000
Joy Joy Kid	39.900
The King of Fighters 95	85.000
Baseballstars 2	39.900
Alpha Mission 2	39.900
Name 75	39.900
World Heroes II Jet	40.000
Aereo Fighter II	40.000
Samurai Shodow 3	99.000
Aereo Fighter 3	99.000
Stakes Winner	99.000
Puzzle Bobble	99.000
Double Dragon	99.000
World Heros Perfect	99.000

BOVAS' HARDCAFE'

colpire una particolare CATegoria non mi esimo dal farlo, quando voglio!) (Ebbravo il nostro Bad Cat! Ma cosa mangi a colazione, gli spinaci?) offrisse una più che discreta longevità (che dipende in larga misura dalla giocabilità, avete mai pensato di fondere in una queste due voci?)[no, anche perché una volta erano effettivamente una voce sola. NdAlex] difficilmente verrebbe abbandonato come un giocattolo che ha perso il suo fascino. Il motivo per cui gli 8 bit sono vissuti più a lungo dei 16 bit è che avevano molti più titoli con la possibilità del gioco in coppia, non a caso il NES aveva 2 joypad nel bundle, ed era possibile collegarci anche Rob, che faceva, in sua assenza, le veci del secondo giocatore. L'opzione per due giocatori è sempre stata un toccasana da non sottovalutare (discreto da soli, imperdibile in due), nonché la dimostrazione che non è vero che i videogiochi isolino l'individuo. Purtroppo solo ultimamente le case che producono console e i programmatori si sono resi conto di questa lacuna e hanno cercato di rimediare inserendo un secondo joypad nei vari bundle (i primi) e la possibilità di giocare in due contemporaneamente (i secondi) nei platform (da Sonic 2 a Donkey Kong Country, ma con scarsi risultati). Questo stesso motivo ha permesso l'insediarsi dei picchiaduro a incontri in modo radicale, questo stesso motivo ha permesso a giochi da tavolo come gli scacchi e il domino di perpetrarsi fino ai giorni nostri. Sembra una sciocchezza, quella che ho appena detto, ma è una verità, riflettetici, furu furu furu!

Bad Cat

Ebbene, caro il mio gattino malvagio, direi proprio che hai scoperto, come tu stesso hai vanitosamente affermato or ora, l'acqua calda... Oltre alla grafica, ai poligoni, alle texture e all'incredibile colonna sonora, magari riprodotta direttamente dal CD-ROM ed eseguita dall'orchestra sinfonica tal dei tali, c'è qualcosa in più... C'è la fantasia che il gioco riesce a stimolarci, il desiderio di andare avanti, il piacere di rigiocarci e, soprattutto, il divertimento, requisito essenziale per ogni videogioco che si rispetti... Come tu stesso hai affermato, molto spesso si tende a trascurare questo importantissimo fattore in favore di quelli più superficiali, grafica e sonoro appunto, che senza questo aspetto stancano ben presto il videogiocatore. In sostanza, un videogioco che si rispetti dovrebbe corrispondere alla formula "tanto fumo e tanto arrosto"... Vi ricordo comunque che niente arrosto (in questo caso la giocabilità, il divertimento o come volete chiamarlo) niente fumo, ovvero: è bello sentire il profumo delle pietanze, ma solo se poi si mangiano!!! (Spero mi perdonerete il paragone di serie B).

Penso che le due voci in questione vadano bene così come sono, il raggrupparle in un unica voce porterebbe a una approssimazione del giudizio espresso. Molto meglio mantenerle separate quindi... In fondo la longevità e la giocabilità non sono la stessa cosa: mentre la giocabilità specifica se un prodotto è "bello da giocare", la longevità indica se il divertimento perdura nel tempo...

LA SELEZIONE NATURALE COLPISCE ANCHE IL MONDO DELLE CONSOLE...

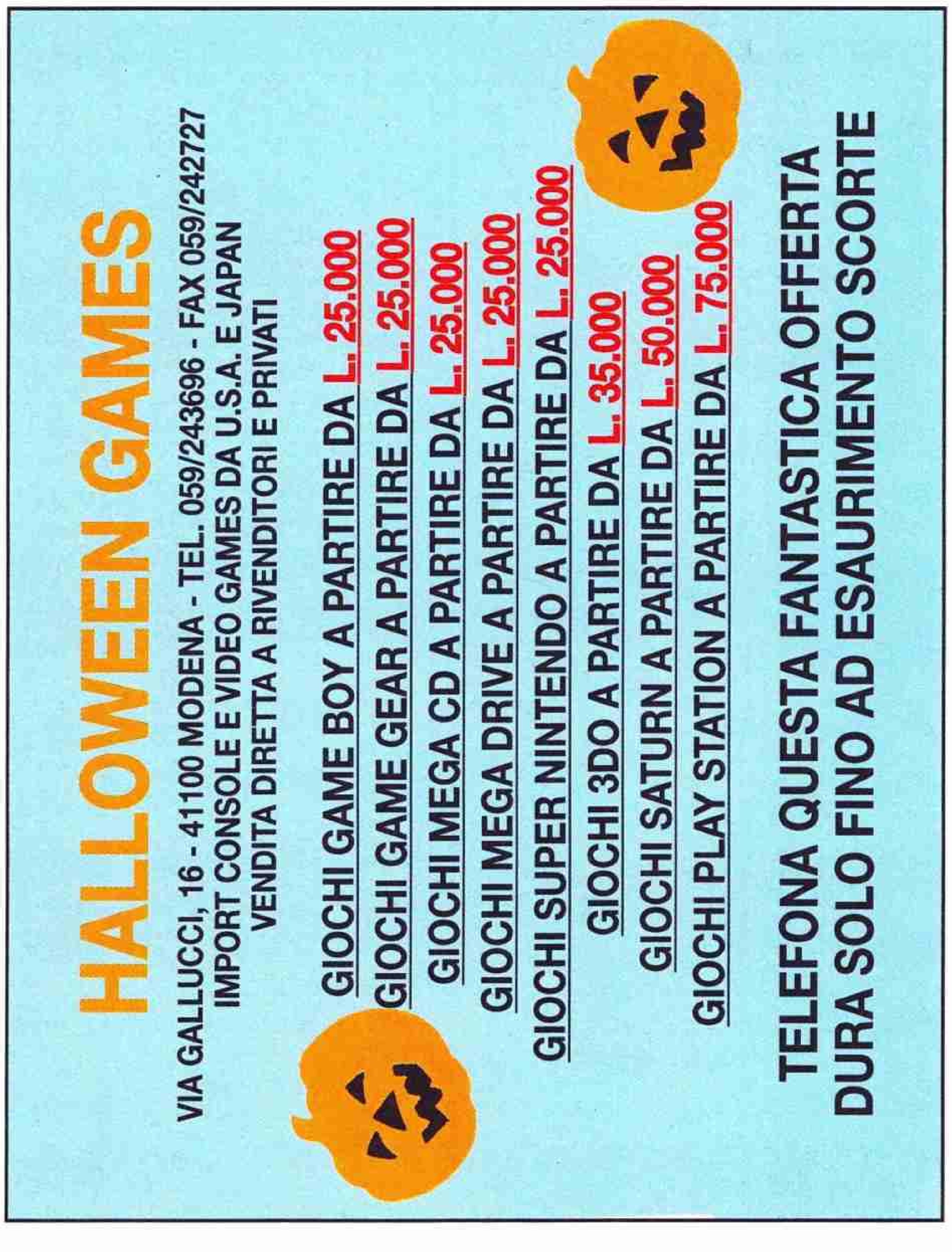
Insuperabile redazione di ConsoleMania, mi chiamo Carlo e ho 12 anni. Faccio direttamente i miei complimenti a voi e alla vostra rivista, che considero la migliore del settore: non solo mi piace per come è strutturata, ma mi accorgo che voi redattori siete anche i più competenti. La cosa che apprezzo di più, comunque, è il modo in cui recensite i giochi: i voti che date sono quasi sempre azzeccati e le recensioni sono eccellenti. Inoltre, con la vostra rivista, mi faccio sempre qualche risata perché gli articoli hanno sempre un taglio ironico. Queste sono alcune delle tante ragioni per cui non smetterò mai di leggere ConsoleMania e non so come facciano alcune persone a tirare fuori sempre i difetti più insignificanti. Ma ora passiamo al punto... Ho recentemente acquistato una Playstation (al femminile) e ne sono rimasto molto felice; i giochi che fino a ora possiedo, fra cui Wipeout, non mi hanno per nulla deluso e mi stupisco continuamente delle sue capacità. Quando leggo nella posta che qualche lettore si lamenta perché non dedicate più spazio alle console a 16 bit mi irrito! Avete perfettamente ragione quando rispondete che non è colpa vostra, ma che è il mercato a dettare le leggi. In effetti, se escono dieci giochi per PSX e uno per Super Nintendo, voi cosa dovreste fare? Recensire giochi già visti?

In ogni modo penso che il mondo videoludico si stia sviluppando troppo in fretta. Riflettete su chi ha comperato un Super Nintendo un anno e mezzo fa, pensando che sarebbe durato chissà quanto e invece poco dopo sorgono console superiori e il Super NES è già da mettere nel cassetto... Tutto questo per voi è giusto? A questo punto mi sorge un dilemma: la Playstation durerà più o meno di quanto sono durate le console a 16 bit, prima che una macchina ancora più potente la sostituisca? In parole povere, quanto sarà lunga la sua vita?

Ultime due domande prima di chiudere: per voi i giochi più belli, che saranno ricordati per sempre, sono stati prodotti per PSX o Saturn? Perché il Saturn costa più del PSX, anche se è considerato meno potente? Adesso vi lascio, con la speranza di ricevere al più presto una vostra risposta...

Carlo Berruti

Credo proprio che il nostro Carlo, sebbene ancora molto giovane, abbia già compreso come funziona il complicato mondo che ruota attorno ai videogiochi. Ovvero: se una cosa è incerta, lo sarà a maggior ragione in ambito videoludico... Per questo motivo non sono in grado di esprimere pareri sul futuro del PSX o di altre console... Come regola fondamentale (sottolineo con trenta righe fonda-



BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98 -20052 - MONZA (MI) - TEL/FAX039/2720499

TEL.039/2720499

IMPORTAZIONE DA INGHILTERRA-GIAPPONE-HONG KONG- USA

MEGADRIVE

- MEGADRIVE+SONIC 3 L.199.000
- ART OF FIGHTING L.67.000
- ALIEN SOLDIER L.55.000
- BATMAN FOREVER L. 85.000
- BOXE LEG.OF THE RINGL.59.000
- CASTLEVANIA L.59.000
- COLUMS 3 L.39.000
- COMIX ZONE L.75.000
- CORPORATION L.39.000
- DESERT DEMOLIT. L.89.000
- DYNAMITE HEADDY L.49.000
- DONALD DUCK 2 L.95.000
- DRAGON BALL Z L.49.000
- EARTHWORM JIM 2 TEL
- ECCO THE DOLPHINE 2 L.64.000
- ETERNAL CHAMPION L.54.000
- FATAL FURY 2 L.75.000
- FEVER PITCH SOCCER L.69.000
- FIFA 96 TEL.
- FLASHBACK L.65.000
- GLOBAL GLADIATORS L.49.000
- INT. S.STAR SOCCER TEL.
- LANDSATALKER L.69.000
- LIGHT CRUSADER L.65.000
- LION KING L.69.000
- KAWASAKY S.BIKE L.69.000
- MICKEY MANIA L.64.000
- MICROMACHINES 96 L.99.000
- MISS PACMAN L.59.000
- MORTAL KOMBAT L.59.000
- MORTAL KOMBAT 2 L.79.000
- MONSTER WORLD 4 L.49.000
- F1 N.MANSELL L.69.000
- NBA JAM L. 39.000
- NBA JAM T.E. L.79.000
- NBA LIVE 96 L.115.000
- OTTIFANTS L.49.000
- OUTRUNNERS L.59.000
- PAGEMASTER L.63.000
- PHANTASY STAR IV TEL
- PITFALL L.64.000
- POWER RANGER L.69.000
- PRIMAL RAGE L.64.000
- PSYCO PINBALL L.69.000
- PROBOTECTOR L.59.000
- PUYO PUYO L.49.000
- ROCKET KNIGHT ADV. L.49.000
- SAILOR MOON L.54.000
- SAMURAI SPIRIT L.49.000
- SAMPRAS TENNIS L.69.000
- SEAQUEST DSV TEL
- SHINING FORCE II TE
- SKELETON KREW L.59.000
- SPOT GOES TO HOLLYWWOD TEL
- SKYD MARKS L.64.000
- SYNDACATE L.59.000
- SMOORF I PUFFI L.79.000
- SNOW BROS. L.89.000
- SOLEIL L.88.000
- SONIC 2 L.45.000
- SONIC 3 L. 59.000
- SONIC & KNUCKLE L.59.000
- SONIC SPINBALL L.59.000
- S.SHINOBI 2 L.45.000
- STREETFIGHTERII C.E. L.59.000
- SMOORF I PUFFI L.79.000
- S. STREET FIGHTER II L.79.000
- STORY OF THOR L.69.000
- STREET OF RAGE 3 L.64.000
- SUPERMAN L.69.000
- THE PUNISHER L.69.000
- THEME PARK L.95.000
- THUNDER FORCE 4 L.49.000
- TOY STORY L.110.000
- TOUGHMANCONTEST L.59.000
- TMNT TORN. FIGHTER L.69.000
- VIRTUA RACING L.59.000
- WORLD CUP USA 94 L.45.000
- WORLD HEROS L.69.000
- JOYPAD 6T URBO L.35.000
- MEGA KEY 3 L.29.000
- N. 2 JOYPAD INFRA L.69.000

GIOCHI MEGACD

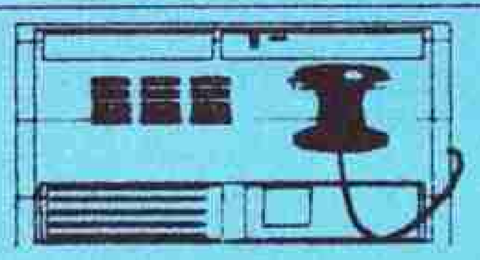
- BARI ARM L.49.000
- BATTLECORPS L.45.000
- DRAGON'S LAIR L.69.000
- DUNE L.45.000
- ECCO 2 L.75.000
- EYE OF THE BEHOLDER L.69
- ETERNAL CHAMP. L.89.000
- FAHRENHEIT L.75.000
- FINAL FIGHT L.39.000
- F1 HAVENLY SIMPH. L.49.000
- GROUND ZEROTEXASL.45.000
- LETHAL ENFORCE+GUN L.69
- LETHAL ENFORCE 2 L.59.000
- MYSTERY MANSIONL.59.000
- MONKEY ISLAND L.45.000
- NBA JAM L.45.000
- POWER RANGER L.59.000
- PRINCE OF PERSIA L.39.000
- RACING ACE L.69.000
- RANMA 1/2 L.69.000
- SHINING FORCE CD L.65.000
- SPIDERMAN L.49.000
- THUNDERHAWK L.49.000
- TOMCAT ALLEY L.49.000
- SAMURAI SHOWD. L. 69.000
- SONIC CD L.49.000
- SILPHHEED L.49.000
- SOULSTAR L.49.000
- LORD OF THUNDER L.89.000
- SLAM CITY L.49.000
- WING COMMANDER L.45.000

GAME GEAR

- BATMAN RET. L.39.000
- COLUMS L.35.000
- DYNAMITE HEADDY L.39
- FATAL FURY SPEC. L.69.000
- PRIMAL RAGE L.69.000
- STREET FIGHTER 2 L.69.000
- STRYKER SOCCER L.39.000
- ECCO 2 L.39.000
- HOLYFIELD BOXING L.35
- STARGATE L.39.000
- TAZMANIA 2 L.39.000
- WIMBLEDON TENNIS L.35
- SMPRAS TENNIS L.39.000

GAME BOY

- ALADDIN L.49.000
- ALIEN 3 L.37.000
- BATMAN 2 L.37.000
- BATMAN 3 L.37.000
- BATMAN FOREVER L.49.000
- BUBBLE BOBBLE 2 L.37.000
- CASTLEVANIA 2 L.37.000
- DOUBLE DRAGON 2L.37.000
- DRACULA L.37.000
- DUCK TALES 2 L.37.000
- HOHUTO NO KEN L.37.000
- INDIANA JONES L.37.000
- JUNGLE BOOK L.37.000
- NINJA TURTLES 3 L.37.000
- PINBALL FLIPPER L.37.000
- POPEYE 2 L.37.000
- ROGER RABBIT L.37.000
- SIDE POCKET L.37.000
- SOCCER MANIA L.37.000
- SNOW BROTHER L.37.000
- SPIDERMAN 3 L.37.000
- STAR TREK 3 L.37.000
- THE PUNISHER L.37.000
- TURRICAN L.37.000
- MORTAL KOMBAT2L.49.000
- WINTER OLYMPICSL.37.000



SUPERNINTENDO SUPER FAMICOM

PICCHIADURO

- DRAGON BALL Z 3 L.89.000
- DRAGON BALL Z HYPER D. TEL
- FINALFIGHT3 L.135.000
- RANMA1/24 L.89.000
- S.PUNCHOT L.69.000
- DOUBLE DRAGON V L.69.000
- UNDERCOVER COPS L.99.000
- WEAPON LORD L.126.000
- FIGHTER HISTORY 2 L.119.000
- FINAL FIGHT 2 L.72.000
- FINAL FIGHT 3 L.129.000
- CLAYFIGHTER 2 L.75.000
- KILLER INSTINCT+CD L.89.000
- MORTAL KOMBAT 2 L.89.000
- POWER INSTINCT L.69.000
- PRIMAL RAGE L.75.000
- SD HI0RYUKO NO KEN L.69.000
- SAMURAISHOWDOWN L.83.000
- SLAM MASTER L.69.000
- WORLD HEROS 2 L.79.000

SPORTIVI

- 90° MINUTO L.119.000
- CAPITAN TSUBASA J TEL
- DIRT TRAX FX TEL
- F1 ROC 2 L.79.000
- FIFA 96 L.109.000
- NBA LIVE 96 L.119.000
- INT. S.STAR SOCCER DELUXE T.
- ITALIA SERIE A L.95.000
- J.LEAGUE ESCITE STAGE 3 TEL
- KAWASAKY S.BIKE L.129.000
- S.MARIO KART L.89.000
- STREET RACER L.69.000
- S.OFF ROAD RALLY L.69.000
- WINTEROLYMPICSGAMESL.69.00
- ZICO SOCCER L.39.000

PLATFORM/AZIONE

- DEMON'S CREST L.69.000
- DONKEY KONG COUNTRY 2 TEL
- HAGANE L.89.000
- JUDGE DREDD L.89.000
- JUNGLE BOOK L.89.000
- YOSHI ISLAND L.119.000
- MARIO ALL STAR L.79.000
- MEGAMEN X L.69.000
- MEGAMEN X 2 L. 99.000
- MEGAMAN X 3 L.139.000
- MICKEY MOUSE II L.119.000
- TOY STORY TEL

RPG/SPARATUTTO/AZION

- ALIEN 3 L.69.000
- AXELAY L.69.000
- BRAIN LORD L.69.000
- BREAK THRU TETRIS L.79.000
- BREATH OF FIRE 2 USA
- CHRONO TRIGGER USA TEL
- DOOM L.79.000
- EYE OF THE BEHOLDER L.69.000
- FRONT MISSION L.99.000
- FRONT MISSION 2 L139.000
- ILLUSION OF TIME L.69.000
- PINBALL FANTASIES L.75.000
- POPULOUS L.69.000
- PUZZLE BOBBLEL.85.000
- ROMANCE OF 3 KINGDOM L.99
- STAR TREK NEXT GENER.L.79.000
- S.MARIO RPG TEL
- S.METROID L.59.000
- THEME PARK L.99.000
- TOTAL CARNAGE L.59.000
- TURN & BURN L.79.000
- WILD GUNS L.69.000
- ZELDA L.59.000

ACCESSORI S.NINTENDO

- ACTION REPLY 3 L.99.000
- JOYPAD 6 TASTI TURB L. 35.000
- JOYPAD INFRAROSSI L.49.000
- CAVO SCART SFC/SNEL.23.000

GIOCHI SATURN

- SATURN+3 GIOCHI L.650.000
- ALONE IN THE DARK 2 L.129.000
- BOMBERMAN L.129.000
- BUG L.99.000
- CYBERIA L.129.000
- CLOCKW. KNIGHT 1°2 L.129.000
- DAYTONA USA L.79.000
- DARIUS GAIDEN L.109.000
- DARK SAVIOR TEL
- DESTRUCTION DERBY TEL
- DRAGON BALL Z L.119.000
- DRAGON BALL Z LEG. L.129.000
- DUNGEON & DRAGONS TEL
- EARTHWORM JIM 2 L.115.000
- FATAL FURY 3 TEL
- F1 LIVE FORMATIONL.129.000
- FIFA 96 L.119.000
- FIGHTING VIPERS TEL.
- FATAL FURY 3 TEL
- GALAXY FIGHTER L109.000
- GEBROCKERS L.129.000
- GOLDEN AXETHEDUELL.109.000
- GUARDIAN HEROS TEL
- GULLIVER BOY TEL
- GUNDAM L.129.000
- GUN GRIFFON L.129.000
- HANG ON PG 95 L.129.000
- HI OCTANE L.115.000
- HOKUTO NO KEN L.129.000
- LUPAN III TEL
- KEJO TUGEKITAI 2 L.125.000
- KING OF FIGHTER 95 TEL
- X-MEN L.129.000
- LAYER SECTION L.129.000
- LEGEND OF THOR TEL
- METAL FIGHTER MIKU L.69.000
- MYSTERIA L.99.000
- MORTAL KOMBAT 2 L.119.000
- NBA JAM T.E. L.119.000
- NBA LIVE 96 TEL
- NHLALLSTAR HOCKEYL.115.000
- PANZER DRAGON L.59.000
- PANZER DRAGON 2 L.115.000
- RAYMEN L.119.000
- RAY EARTH L.95.000
- RISE OF THE ROBOTS 2 TEL
- SEGA RALLY L.115.000
- SHINING WINSDOW L.59.000
- SIM CITY 2000 L.129.000
- SONIC WING SPECIAL L.129.000
- SPOT GOES TO HOLLYWOOD
- STREET FIGHTER R.B. L.79.000
- STREET FIGHTERZEROL.129.000
- STREET FIGHTER ANIMATED T.
- GREAT SUBMARINE WAR L.129
- THE TOWER TEL
- TOSHINDEN S L.125.000
- TRUE PINBALL TEL
- TWEEN BEE YAHO L.69.000
- VAMPIRE HUNTER L.109.000
- VICTORY GOL 96 TEL
- VIRTUA FIGHTER 2 L.99.000
- VIRTUA FIGHTERREMIXL.49.000
- VIRTUAL CYBER TROOPPER TE
- VIRTUAPHOTO STUDIO TEL
- VIRTUAL HYDLIDE L.69.000
- VIRT. OPEN TENNIS L.149.000
- VIRTUA COP+PISTOLA TEL
- VIRTUA RACING L.115.000
- VIRTUA STRYKER TEL
- WING ARMS L.129.000
- WIPE OUT TEL
- WORLD FIGHTING TEL
- ACTION REPLY L.119.000
- JOYPAD SEGA L.59.000
- JOYPAD SEGA INFRAROSSI L.74.000 - L.129.000 2 PZ
- JOYPAD L.39.000
- VIRTUAL STICK L.119.000
- VOLANTE ARCADE L.169.000
- ADATTAT. USA/JAP/EUR L. 59
- MULTITAP L.110.000
- RIVISTA SATURN FAN L.35.
- RIVISTA + CD L.59.000
- PISTOLA II° PLAYER L.89.000
- VIDEO CD+PHOTO CD L.470.000

PLAYSTATION

- PLAYSTATIONJAP+2PADS +MEMORY CARD+1 GIOCO L.799.000
- ACTUA SOCCER L.95.000
- ALIEN TRILOGY L.119.000
- ALONE IN THE DARK 2 TEL
- BIO HAZARD TEL
- CAPITAN TSUBASA TEL
- CHORO Q RALLY TEL
- CIRCUIT BEAT TEL
- CYBERSPEED L.119.000
- DOOM L.115.000
- DRAGON BALL Z L.149.000
- GUNDAM VERS. 2.0 TEL
- HYPERFINAL M.TENNIS
- X-MEN ATOM..... L.119.000
- IMPACT RACING L.109.000
- KING FIELD 2 L.149.000
- MOTOR TOON GP 2 TEL
- NAMCO MUSEUM 2 L.149
- NHL FACE OFF L.119.000
- NEED FO SPEED L.109.000
- POLYGON DRIFT KING TEL
- PUZZLE BOBBLE 2 TEL
- RIDGE RACER REV. L.149
- SHELL SHOCK L.119.000
- STREET FIGHTER ZERO
- TOSHINDEN 2 L.149.000
- TEKKEN 2 L.159.000
- TWEEN GODESSES L.89.000
- J.L PRIME GOLEXL.119.000
- 3X3 EYES L.119.000
- SAILOR MOON S L.159.000
- SIDE WINDER L.149.000
- S.ROBOT WAR 4 L.149.000
- TWISTED METAL L.99.000
- VAMPIRE HUNTER TEL
- WARRIOR OF FATE TEL
- JOYPAD PSX L.39.000
- VOLANTE+PEDALIERA+ LEVA DEL CAMBIO TEL.
- ADATTATORE USA/JAP/EUR

MEGA 32X

- VIRTUA FIGHTER L.129.000
- METAL HEAD L.99.000
- MOTOCROSS L.89.000
- VIRTUA RACING D.L.79.000
- CHAOTIX L.89.000

NEO GEOCD

- AERO FIGHTER 2 L.35.000
- AGGR. OF DARKCOMBATL.35
- ART OF FIGHTING 2 L.35.000
- ART OF FIGHTING 3 TEL
- BASEBALL STAR 2 L.35.000
- BLUES JOURNEY L.35.000
- FATAL FURY SPEC. L.35.000
- FOOTBALL FRENZY L.35.000
- JOY JOY KID L.35.000
- KARNOV'S REVEN. L.35.000
- KING OF FIGHTERS 94 L.35.
- KING OF MONSTER 2 L.35.000
- MAGICIAN LORD L.35.000
- NAM 75 L.35.000
- NINJA COMMANDO L.35.000
- NINJA COMBAT L.35.000
- SAMURAI SHOWD. 3 TEL
- SAMURAISHOWD.1 L.35.000
- SAMURAI SHOWD. 2 L.35.000
- S.SIDE KICK 2 L.35.000
- STREET HOPE L.35.000
- TOP HUNTER L.35.000
- TRASH RALLY L.35.000
- VIEW POINT L.35.000
- WIND JAMMERS L.35.000
- WORLD HEROS 2 JET L.35.000
- JOYPAD L.59.000

mentale) tieni comunque presente che nulla è definitivo... Questo implica, ovviamente, che Saturn o PSX verranno soppiantati prima o poi da qualcosa di più moderno. Visto comunque l'andazzo degli ultimi tempi, propenderei maggiormente per il prima rispetto al poi... È un dato di fatto infatti che il "ciclo di vita" di una console si accorcia sempre più, assumendo un andamento più o meno esponenziale... Per rendersi conto di ciò è sufficiente fare un confronto tra console 8 bit, console a 16 bit e console a 32, tra cui alcune già più o meno dimenticate... Concludendo, una precisazione che mi sembra doverosa: il PSX è superiore al Saturn a livello hardware, ma questo non implica necessariamente che sia superiore al Saturn come console (ovvero sotto tutti gli aspetti). Meglio dire quindi che ognuna delle due presenta sia difetti sia pregi, ed entrambe possiedono i loro cavalli di battaglia... [Il maggiore costo del Saturn è dovuto a maggiori costi di produzione. Er PrayStation utilizza inoltre tecnologie e hardware prodotti dalla Sony, per cui i costi sono esclusivamente interni, mentre la Sega ha utilizzato per la propria macchina anche tecnologia di altre società - tra cui, per esempio, la Victor, del gruppo Matsushita/Panasonic. NdAlex].

RIAGGIORNIAMO LA PAGINA DEL GLOSSARIO...

Cari Bovas, come vi butta? Spero bene... Mi chiamo Antonino, ho diciannove anni ed è la seconda volta che vi scrivo. A dire la verità la lettera precedente non l'ho indirizzata al BHC, ma mi sono permesso di allegarla al questionario perché conteneva qualche consiglio su alcune modifiche che, secondo me, potreste apportare alla rivista. Spero che quella lettera non sia stata cestinata, se invece l'avete già incenerita (come credo, in quanto non era indirizzata al BHC) vi prego di farmelo sapere, ve ne manderò una copia, non perché la pubblichiate, ma perché ci terrei che voi la leggeste.

02/03/1996 ore 09:30. Ho appena acquistato il numero di marzo e la prima cosa che mi ha colpito è il numero (scusate la ripetizione) della rivista: 50 (ah, quasi dimenticavo, auguri e cento di questi numeri).

Sapete, ricordo come se fosse ieri il giorno in cui acquistai il primo numero. Allora non avevo la possibilità di uscire molto spesso con gli amici, in quanto entrambi i miei genitori erano (e lo sono tuttora) spesso fuori per lavoro, e io dovevo restare in casa e badare ai miei fratelli (4 e 10 anni). Non che questo mi dispiacesse, ma restando in casa non avevo la possibilità di fare nuove amicizie, così passavo i pomeriggi giocando con il mio fido C64. Un giorno andai in edicola per comprare la mia copia di Zzap! e vidi accanto a essa una nuova rivista, la comprai (più che altro per curiosità) senza sapere che quella rivista mi avrebbe tenuto compagnia durante i lunghi pomeriggi che trascorrevo in casa. Vi lascio indovinare quale fosse questa rivista. Fin da quando avevo 8 anni mi piacevano molti i coin-op della Sega e così, dopo qualche tempo, comprai un MD cui seguirono un GG, un MCD e il mitico SS.

Da allora sono passati poco più di quattro anni e ancora oggi ConsoleMania mi tiene compagnia.

Dopo aver letto l'articolo di Stefano Giorgi (quello apparso sul numero 50), sono andato a riguardare tutti i numeri della rivista e ho potuto notare meglio quali e quante sono state le migliorie che avete apportato per cercare di renderla la numero uno nel settore.

Ma adesso basta, non vorrei sembrarvi un nostalgico (anche se mi manca un po' la spensieratezza di quei tempi) quindi, passo subito al nocciolo di questa missiva. Innanzitutto un piccolo consiglio: credo che dobbiate aggiornare il glossario. Sapete, con lo sviluppo di nuove tecnologie e con l'uscita delle nuove macchine, sono molti i termini nuovi entrati a far parte del linguaggio "comune" e credo che un profano che per la prima volta legge una rivista e si trova davanti a espressioni tipo: anti-aliasing, texture-mapping, ecc... si senta un po' spaesato. Bene spero che prendiate in considerazione questa mia idea. E adesso passiamo a qualche domandina:

1) Cosa significa "interpolazione tri-lineare filtrata mipmap"? (scheda tecnica ULTRA 64)

2) Una volta laureato, o magari anche prima, vorrei diventare uno dei vostri. Quali requisiti mi occorrono?

3) Sapete, quando andavo al liceo non vedevo l'ora che finisse, invece adesso che sono all'università vorrei poter tornare indietro e rivivere tutti i bei momenti trascorsi con i miei compagni. Quindi vi chiedo: ricomincereste daccapo la vostra "avventura" come redattori di ConsoleMania?

4) Avete qualche notizia sulle specifiche tecniche del M2?

5) Se la Sega non dovesse utilizzare la tecnologia del M2 per realizzare la sua nuova console, quale credete che utilizzerà?

Bene credo di aver detto tutto, spero che pubblichiate questa lettera e vi ringrazio fin da adesso per le risposte. Salute a tutti.

Antonino

P.S. Vi dovesse capitare per le mani la lettera precedente non cestinatela subito datele almeno un'occhiata, grazie.

*P.P.S. Vorrei esprimere tutte la mia solidarietà a Luca Zanuccoli, non preoccuparti, non sei l'unico che si sente dire: "a questa età ancora ti diverti con queste ca****e". purtroppo capita molto spesso anche a me, per cui ti capisco benissimo.*

Dunque, ti ringrazio innanzitutto a nome di tutta la redazione per i complimenti... In effetti ne è passata di acqua sotto i ponti da quel torrido agosto in cui Stefano Gallarini, il sottoscritto e pochi altri si erano dedicati alla stesura del numero 1 della rivista... E ancora ne passerà, visto che il nostro principale obiettivo è proprio quello di mantenere ConsoleMania una rivista competitiva. In effetti la pagina del glossario sarebbe veramente da aggiornare,

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)
TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA
GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

Scoprirete i nostri vantaggi e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!!

I N T E L T R O N I C

Via Fucilari,63 - 84014 Nocera Inferiore (SA) Italia-Tel/Fax **081 5176722**

All'inizio eravamo gli unici, adesso siamo i migliori, l'unico centro specializzato del sud

Supernintendo:

Addams Family 3	L.65000
Killer Intsict+cd	**L.99000**
Doom	L.99000
Earthwork Jim 2	L.110000
Incredible Hulk	L.60000
Lethal Enf 2+gun	L.100000
Final Fithe 3	L.119000
Super Hurrican	L.60000
Mario RPG	L.offerta
Mortal combat 3	**L.100000**
Primal Rage	L.99000
Revolution X	L.105000
True lies	L.65000
Tiny toons stars	L.65000
Toy Story	L.135000

Megadrive:

Cuttroat Insland	L.99000
Devil course	**L.75000**
Dragon Ball z	L.75000
Greates heavy w.	L.75000
Int'ls.s.s.deluxe	offerta
Fever Pitch	L.55000
Earthwork jim 2	L.119000
Nba Live'95	L.55000
Nba Jam	L45000
Nba action	**L.75000**
Pete Sampras	L.75000
Samurai Spirits	L.75000
Toy Story	L.115000
Virthua racing	L.109000
Mortal Combat 3	offerta

Game Boy:

Batman Forever	42000
Contra 2	42000
Popeye 2	42000
Tom & Jerry 2	42000
The sipmsons	42000
Turtle 3	42000
Winter olimpic	42000

Game Gear:

Fatal Fury Speci.	55000
Lion King	55000
Nba Jam 2	55000
Star trak the next	55000
World cup soccer	55000

Saturn:

Cyberia	99000
Clockwork K.	70000
Daedalus	70000
Earthwork J.2	135000
Fifa soccer'96	99000
King of figther	139000
King of spirits	125000
Parodius	89000
Sega Rally	119000
Revolution x	125000
Victory goal96	139000
Virthua figther	60000
Virthua remix	70000
Virthua cop	129000

Sony Psx:

Actua soccer	95000
Adidas P.soccer	offerta
Alien trilogy	99000
F1 Live	offerta
Fifa soccer'96	95000
J league soccer	99000
Hard rock cab	125000
Killek the blud 2	119000
Ridge racer 2	119000
street figther alpa	offerta
True Pinball	99000
Vampir Hunter	139000
winning eleven 2	offerta
Warhawk	95000
Wrestling cham.	99000

Accessori:

Joy 6 tasti md	29000
Joy 14 tasti sn	35000
Joy Psx +optio	45000
Joy Sat +optio	45000
Cavo link Psx	49000
Adattatore Sat	50000
Sterzo Psx	155000
Sterzo Saturn	129000
Pisyola Saturn	80000
RGB Psx	offerta
Racing crip Psx	85000
RGB Snes	35000
Game adap.Psx	offerta
Joy metallo SN	50000
Trasformatori	29000

Offerta del mese:

Da Giugnio ad Agosto avremo a sorpresa dei titoli presenti in listino in offerta. Telefona per sapere se è quello scelto da te, potrai risparmiare ulteriori L.10000 dai prezzi di listino. Inoltre tu ed i tuoi amici se unite le vostre ordinazioni avrete uno sconto eccezionale. **CHIAMA!!!!!**

Per tutti i titoli non presenti e le ultime novità.Telefonate vi sbalordiremo.!!!!!!!!!!!!!!!

RIVENDITORI:

Da anni la nostra organizzazione è sinonimo di professionalità e competenza. E'facile riconoscere un nostro punto vendita in Italia. Lo si riconosce dai prezzi senza concorrenza e dalle novità esposte in vetrina in assoluta contemporanea con Usa, Jap ed Euro. Telefonate possiamo proporre offerte personalizzat relative alle vostre esigenze.

Vendita per corrispondenza su tutto il territorio. Prezzi IVA inclusa. Materiale Garantito.

Tutti i nomi ed i marchi sopra riportati sono dei loro proprietari.

KONAMI®

DA OGGI
PER RAVENNA E PROVINCIA
C'È IL NUOVO

KONAMI CENTER

KONAMI®

vieni a provare da noi i giochi per

PLAYSTATION
SATURN
PC CD-ROM
SUPERNINTENDO
MEGADRIVE

I prezzi migliori per i titoli

KONAMI®

e tanto altro ancora

COMPUTER&VIDEOGAMES
KONSOLLE
COMPUTERS&VIDEOGAMES

Disponibile il Listino Rivenditori per titoli

SONY PLAYSTATION - SEGA SATURN - PC CD-ROM

VIA MAGGIORE 85 • 48100 RAVENNA • TEL/FAX 0544 36040

Tutti i nomi e i marchi sopra riportati sono dei legittimi proprietari

alcuni termini sono veramente incomprensibili per un profano... Vedremo cosa si può fare nei prossimi mesi, con il benestare, ovviamente, del buon (si fa per dire) Alex. Ora veniamo alle tue domande:

1) In che numero esattamente l'hai trovato?

2) I requisiti per fare parte della nostra "truppa" sono sempre gli stessi, ovvero:

a) abitare a Milano o nelle immediate vicinanze (sembra stupido, ma è necessario).

b) Essere in grado di scrivere in italiano in modo corretto.

c) Avere una conoscenza completa del mondo dei videogiochi e delle console. d) Conoscere adeguatamente la lingua inglese.

e) Avere sufficiente tempo da dedicare a questo lavoro (molto spesso si parla di molto tempo).

3) Sinceramente, mi capita di ricordare con nostalgia al tempo spensierato passato al liceo, ma se devo proprio essere sincero, preferisco ricordarlo in modo positivo piuttosto che dover ricominciare tutto dall'inizio...

4 & 5) M2 è sicuramente una tappa importante per l'evoluzione dei prodotti Sega. Presumibile quindi che qualcosa di simile venga attuato anche in una futura console. Mi sembra comunque prematuro preoccuparsene adesso...

LA GALLERIA

Io sono stanco, oppresso dalla vita e dall'ipocrisia che mi circonda, non riesco a liberarmi da queste catene di solitudine. Non ce la faccio più. La monotonia di ogni giorno mi uccide, mi sfonda la testa. È un peso troppo duro. Sono solo... solo in questo mondo nemico, lontano, corrotto, decaduto, alieno. Silenzio. Solo silenzio intorno a me e alla mia voglia di uscire dai canoni del tempo e della noia... sento di non essere più importante per nessuno, neanche per coloro che un tempo amavo. Sono entrato in un tunnel senza uscita, buio e stretto. Nessuno vorrà percorrerlo con me, nessuno. Ma... vedo una luce brillare, una fievole luce di candela che aumenta gradualmente d'intensità, fino a risplendermi il cammino. È la luce dell'amicizia. Ora posso uscire da questo opprimente tunnel. Ora non sono più solo...

Dedicato a chi non crede nella vita, perché capisca il vero significato delle parole "io" e "te". Guardati dentro.

Luca Cravero

CHI VIVE DI RENDITA

Super Bovas, non è paradossale che i migliori giochi per Super Nintendo siano i primi (Pilot Wing, Super Mario World...) e gli ultimi? (Yoshi's Island, Donkey Kong Country 2...). C'è una spiegazione logica di tutto ciò? Purtroppo sì! I primi giochi dovevano servire a far decollare la super console e quindi dovevano assolutamente essere grandiosi, spettacolari, ecc ecc. Ed effettivamente così è stato. Viceversa gli ultimi giochi che stanno uscendo in questi mesi, devono essere altrettanto "ecc ecc" (amo essere conciso) per far sopravvivere questa macchina il più a lungo possibile. Vale a dire che nell'intervallo compreso fra l'alba e il tramonto del suo 16bit, la Nintendo ha praticamente vissuto di rendita, producendo giochi poco più che buoni (o meglio, facendoli produrre da altri) per un pubblico che non aveva più bisogno di essere accalappiato con meraviglie dell'altro mondo. Ciò è un male? Per la Nintendo forse no, ma per noi sì, eccome! Se la grande N si fosse impegnata altrettanto bene anche nel suddetto intervallo, avrebbe prolungato almeno di un anno e mezzo la carriera del Super Nintendo e chissà che anche l'avvento dei 32 bit non avrebbe subito un qualche ritardo. Forse, o forse la Sega avrebbe lanciato ancor prima il suo Saturn per controbattere la concorrenza mariofila. Una cosa è certa: noi possessori di SNES avremmo giocato meglio e di più con la nostra console, e anche la grande N ne avrebbe tratto giovamento, speriamo solo che 'sto Nintendo 64 non duri ancora meno del suo predecessore, speriamo...

Anonimo

BOVAS' HARD CAFE'

Come giustamente aveva scritto Dave qualche riga più sopra, devo inevitabilmente raffreddare le tue speranze: la tecnologia sembra progredire in tempi sempre più stretti, il che implica un abbassamento dei costi di sviluppo e di produzione più che sensibili. Cosa vuol dire tutto ciò? Semplicemente che tra una generazione e l'altra di macchine i tempi saranno sempre più brevi, fino arrivare a capire, probabilmente, che questa selvaggia corsa agli armamenti non fa altro che rendere schizofrenico il mercato, disorientare gli acquirenti, e di conseguenza alienarsi le simpatie di chi vorrebbe spendere i propri soldi solo per divertirsi, e invece si trova a porsi mille domande del tipo "Ma il mio Super Antani 9000 tra un mese non sarà già obsoleto?". Questa, l'invettiva. Tra l'altro anche la Nintendo ha la sua bella parte di responsabilità in tutto questo, visto che ci ha preso in giro per anni sulle date di uscita dei suoi prodotti. Forse i lettori più giovani non lo ricorderanno, ma quando l'importazione parallela era ancora l'unica in Italia, ed era pure essa agli albori, mentre PC Engine e Megadrive cominciavano faticosamente a compiere il loro cammino in tutto il mondo, la Nintendo non faceva altro che reagire disseminando dappertutto comunicati stampa sul "Super Famicom", la console a 16 bit definitiva che avrebbe spazzato via la concorrenza. Sappiamo tutti com'è andata a finire. E il CD del Super Nes? Qualcuno l'ha mai visto? Impossibile, perché il bus a 8 bit della console non era ottimizzato per reggere il transfer dei dati da una simile unità. Alla Nintendo sapevano ma hanno preferito disturbare il mercato per motivi puramente strategici, e lo stesso stanno facendo adesso col Nintendo 64, promettendo mari e monti ai potenziali acquirenti che, stufi di aspettare, stanno facendo la fortuna della Sony anche nel settore videoludico. Tenete poi presente che anche il Virtual Boy avrebbe dovuto rivoluzionare il mondo.

Al di là delle discutibili strategie di mercato, va però riconosciuta alla Nintendo una certa coerenza nella politica delle cartucce: non è vero che è vissuta di rendita, poiché nel frattempo ha prodotto giochi di tutto rispetto quali la saga di Street Fighter II, Donkey Kong Country, e due episodi di tutto rispetto della saga di Mario: Super Mario World e Mario All Stars. Questo, senza dimenticare decine di titoli minori che, se fossero stati tutti sullo stesso standard qualitativo, avrebbero solamente spinto maggiormente le altre case produttrici a sviluppare tecnologie ancora migliori se non più spettacolari. L'uscita delle macchine a 32 bit non sarebbe stata assolutamente dilazionata, anche se è vero che molti utenti avrebbero pensato "cosa mi spinge a cambiare sistema, se con quello attuale mi diverto così tanto?", e la risposta sarebbe giunta inesorabile, "Per disporre di tecnologie più potenti e di giochi POTENZIALMENTE migliori", potenzialmente perché il gioco perfetto per una macchina a 32 bit dovrebbe, almeno in teoria, essere un perfetto connubio tra la grafica che solo Saturn e Playstation sanno dare e la giocabilità che conosciamo fin dagli albori. Punto. Adesso non ci resta che sederci e aspettare i prossimi sviluppi...

CONCLUDENDO

Lo spazio a nostra disposizione sta finendo, il tempo concessoci per redarre la posta anche. Insomma, mi sa tanto che siamo arrivati al momento dei saluti. Bene, noi rinnoviamo la nostra presenza in queste pagine il prossimo mese... Ciao a tutti!!!

SG STARGAMES
Videogames - Consolle - IBM PC

VENDITA PER CORRISPONDENZA • SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

Tel. 0330/360817 • Tel. 0965/593245 - 28850 • Fax 0965/593245

Via Sbarre C.li, 210 (di fronte villa Guarna) • Via Vittorio Em. III, 7 (accanto Museo) - REGGI0 C.

http: //WWW.CALNET.IT/AZIENDE/STARGAMES email: STARGAME@CALNET.IT

Playstation pal + gioco	L. 765.000
Saturn pal + gioco	L. 799.000
Supernitendo + mario all star	L. 265.000
Megadrive 2 pal + pad	L. 175.000
Gameboy rosso + killer instict	L. 129.000
Joypad playstation	L. 129.900
Volante saturn	L. 129.900
Video cd saturn	L. 425.000
Joypad playstation	da L. 44.900
Joypad saturn	da L. 49.900
Joypad supernintendo	da L. 22.000
Joypad par megadrive	da L. 22.000

GIOCHI PLAYSTATION PAL IVA COMPRESA

TUTTO A L.85.000

3D lemming - air combat - assaul rigs
Cybersi eed - discworld - extreme games
Jumping flash - killek the blood - x-com
Krazy ivan - novastorm - off world inter
Rapid reload - starblade alpha - toshinden
Total eclipse - twistad metal - war hawk

TUTTO A L.89.900

Actua golf - actua soccer - basket ball
Blazing dragon - defcon 5 - legacy of kain
Philosoma - topolino e le sue avventure

TUTTO A L.99.900

Firo & klaud - gex - total nba 96
Criticom - "D" - destruction derby
Doom - fifa soccer 96 - goal storm
Octane - lone solder - magic carpert
Need for speed - pga tour golf 96
Power serve tennis - raymen - revolution x
Tekken - theme park - wing comm 3
Zero divide

SUPERNITENDO PAL IVA COMPRESA

TUTTO A L. 52.000

Claymates - ihurrycanes - illusion of time
Incrediblehulk - rise of roots - vortex

TUTTO A L.59.900

Asterix - indyana jones L.C - metroid
Sea quest dsv - shaq fu - star trek
Tyny toon boost luse - total carnage
Unirally - x-caliber 2097

OFFERTE

Doom	L. 73.000
Killer instict	L. 73.000
Donkey cong country 2	L. 119.000
Yoshis island	L. 119.000
Eart worm jm 2	L. 109.000
Fifa soccer 96	L. 109.000
Inter soccer de lux	L. 109.000
Micro machines 2	L. 99.000
Mortal kombat 3	L. 139.900
Nba live 96	L. 109.000

GIOCHI SATURN PAL IVA COMPRESA

TUTTO A L.89.000

Digital pinball - mysteria realm - wipeout
Toshinden remix - thunder haw 2 - worms

TUTTO A L.99.000

"D" - F1 challenge - fifa soccer 96
Hang on 95 - mortal kombat 2
Raymen - sim city 2000 - theme park
Virtua fighter 2 - virtua cop

Sega Rally offerta	L. 105.900

MEGADRIVE PAL IVA COMPRESA

TUTTO A L.52.000

Boodshot - chakan - dr robotnik
Ecco the dolphin - dever pitch soccer
Fifa soccer - kawasaki superbike
Mega ganes - mega games 3 - mega swiv
Pac panic - punisher - rise of robots
Ristar - robocop vs terminator
Sonic & knucles

TUTTO A L.59.900

Jurassic park 2 - menacer - nba live 95
Pitfall - shining force - the ooze

Aladin	L. 85.000
Batman & Robin	L. 86.000
Super skidmarks	L. 86.000
Toystory	L. 89.000
Virtua racing	L. 86.000
Urban strike	L. 79.000

---

flycom srl LIGURIA,2 BELLUSCO (MI)

TELEFONA AL 039-6022631 DALLE 9>12---14>19

MEGADRIVE

BATMAN A6 ROBIN	**> 79.000**
ECCO DOLPHINE 2	> 59.000
ETERNAL CHAMP.	> 45.000
FEVER PITCH	> 59.000
FIFA '96	> 99.000
GRAN SLAM TENNIS	> 45.000
KAWASAKI	**> 65.000**
JURASSIC PARK 2	> 59.000
HARD DRIVIN	> 59.000
MADDEN '96	> 89.000
MICRO MACHINES'96	> 95.000
MORTAL KOMBAT 3	> 95.000
NBA LIVE 95	**> 55.000**
NBA ACTION	> 69.000
NHL HOCKEY '95	> 55.000
PITFALL	> 59.000
PRIMAL RAGE	**> 59.000**
SAMPRAS '96	> 92.000
SPORT COMPIL.	> 79.000
TAZMANIA RETURN	> 52.000
CONSOLE MD 2	**> 189.000**

SUPERNINTENDO

ASTERIX	> 65.000
CLAYMATES	> 39.000
DOOM	**> 79.000**
DONKEY KONG 2	>119.000
FIFA '96	**> 99.000**
FEVER PITCH	> 79.000
F-ZERO	> 49.000
FLINTSTONES	> 65.000
KAWASAKI	> 99.000
KILLER INSTINCT	> 85.000
JUNGLE BOOK	> 79.000
INT.S.S.SOCCER 2	**TELEF.**
NHL HOCKEY '96	> 95.000
PRIMAL RAGE	> 69.000
SUPER METROID	> 49.000
S.MARIO ALL STAR	> 75.000
SYNDACATE	> 59.000
TINI TOONS	> 45.000
VORTEX	> 57.000
YOSHI'S ISLAND	> 125.000
CONSOLE SNES	**>209.000**

SEGA SATURN

BUG	> 95.000
CYBER SPEED	> 85.000
DAYTONA	> 89.000
F.1 CHALLENGE	> 99.000
GOLDEN AXE DUEL	> 95.000
GUARDIAN HEROE	> 95.000
HI-OCTANE	> 82.000
MYST	>102.000
NBA T.E.	> 89.000
PANZER DRAGON	> 89.000
PANZER DRAGON 2	**> 105.000**
STREET FIG. ALFA	**>105.000**
TOSHINDEN S	> 79.000
TRUE PINBALL	> 99.000
VIRTUA COP\GUN	**>129.000**
VIRTUA RACING	> 89.000
VIRTUA OPEN TEN.	> 99.000
WAR HAWK	> 99.000
WORMS	> 89.000
X-MEN	> 99.000
CONSOLE SAT	**>599.000**

PLAYSTATION

ACTUA SOCCER	> 99.000
ACTUA GOLF	> 99.000
ALIEN TRLOGY	>105.000
ASSOULT RIGGS	> 99.000
DEFCON 5	> 89.000
DOOM	>105.000
FIFA '96	> 95.000
GEX	> 95.000
KILEAK THE BLOOD	> 69.000
KRAZY IVAN	> 95.000
LOADED	> 95.000
JOHNNY BAZOOK.	> 99.000
MORTAL KOMBAT 3	> 79.000
PHILOSOMA	> 99.000
ROAD RASH	> 95.000
STARBLADE ALPHA	>109.000
STREET FIG.ALPHA	**>105.000**
TEKKEN	**>105.000**
TOTAL NBA	> 99.000
TRUE PINBALL	>109.000
CONSOLE PSX	**>589.000**

PER CONSOLE JOYPAD E ACCESSORI TELEFONA !!

DISPONIBILI ANCHE TITOLI PER GAMEGEAR-GAMEBOY -M.SYSTEM

DISPONIBILI LISTINI PER RIVENDITORI

edimedia

GIOCHI SATURN

SEGA RALLY	L. 115.000	DAYTONA REMIX	L. 145.000
TOHSHINDEN REMIX	L. 109.000	PANZER DRAGOON	L. 75.000
DAYTONA	L. 75.000	MAGIC CARPET	L. 110.000
PANZER DRAGOON 2	L. 145.000	ALIEN TRILOGY	L. 119.000
'D'	L. 119.000	EARTHWORM JIM 2	L. 119.000

GIOCHI SEGA MEGA DRIVE

TOY STORY	L. 115.000
FIFA '96	L. 115.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 114.000
EARTHWORM JIM 2	L. 118.000
NBA LIVE '96	L. 110.000
SUPERSTAR SOCCER 2	L. 120.000
PREMIER MANAGER	L. 99.000

GIOCHI SUPER NINTENDO

DONKEY KONG 2	L. 129.000
SECRET OF EVERMORE	L. 129.000
NBA LIVE '96	L. 115.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 129.000
YOSHI ISLAND	L. 129.000
FIFA '96	L. 115.000
SUPERSTAR SOCCER 2	L. 130.000

CONSOLE SEGA SATURN L. 580.000

CONSOLE SEGA MEGA DRIVE

L. 249.000 + 6 GIOCHI

PLAYSTATION PAL	L. 580.000	SEGA SATURN PAL	L. 580.000
SUPERNINTENDO PAL	L. 229.000	MEGA DRIVE PAL	L. 159.000
GAME BOY + DONKEY KONG	L. 134.000	GAME BOY + KILLER INSTICT	L. 110.000

VENDITA PER CORRISPONDENZA TEL. 011/98.13.027

SERVIZIO RIVENDITORI TEL. 011/98.13.374

INTERNET mail:edimedia @ iper.net Fax 011/98.13.105 - 98.13.090

Esigete all'atto del vostro acquisto le garanzie di cui alle normative di legge a difesa del consumatore

edimedia

MAX PUBBLICITÀ SNC T. 06/39740473

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES

MANGA

VIDEOCASSETTE VHS DEI CARTONI ANIMATI GIAPPONESI. DISPONIBILI SIA GLI ORIGINALI GIAPPONESI E INGLESI, CHE MOLTI DOPPIATI IN ITALIANO. TUTTE LE VIDEOCASSETTE SONO LEGGIBILI SUI VIDEOREGISTRATORI ITALIANI.

SUPER NINTENDO

MOLTI TITOLI DISPONIBILI SIA NUOVI CHE DI SECONDA MANO, IN VERSIONE ITALIANA, AMERICANA O GIAPPONESE. JOYPAD, CAVI E ALIMENTATORI PER TUTTE LE ESIGENZE.

NEO GEO CD

NEO GEO CD VERSIONE UFFICIALE: UN ANNO DI GARANZIA ITALIA DUE JOYPAD, ALIMENTATORE E SCART LIRE 599.000. TUTTE LE NOVITA' SOFTWARE DISPONIBILI.

MEGADRIVE

VASTO ASSORTIMENTO DI GIOCHI E ACCESSORI PER TUTTE LE VERSIONI DI MEGADRIVE, AMERICANI GIAPPONESI E ITALIANI. GIOCHI NUOVI E DI SECONDA MANO.

SATURN

CONSOLLE SEGA SATURN DISPONIBILI CON I NUOVI PREZZI. TUTTE LE NOVITA' DEL MERCATO SIA AMERICANO CHE GIAPPONESE CHE EUROPEO.

PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION ITALIANA, UN JOYPAD, CD DEMO, CAVO SCART, UN ANNO DI GARANZIA LIRE .000. VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI SIA NUOVI CHE DI SECONDA MANO

MEGA DRIVE	
JAP - DRAGON BALL Z	89.000
ITA - DRAGONS REVENGE	59.000
ITA - FIFA 96	110.000
JAP - HELLFIRE	29.000
JAP - JEWEL MASTER	29.000
USA - LOBO	
ITA - MICROMACHINES 96	99.000
ITA - NBA 96	110.000
ITA - PITFALL	69.000
JAP - RASTAN SAGA 2	29.000
EUR - SOLEIL	99.000
ITA - SONIC & KNUCLES	69.000
JAP - SONIC 2	49.000
EUR - STORY OF THOR	115.000
ITA - TOY STORY	110.000
USA - VIEWPOINT	39.000
JAP - VIRTUA RACING	89.000
NEO GEO CD	
USA - AERO FIGHTER 2	39.000
USA - ALPHA MISSION 2	39.000
USA - BASEBALL STAR 2	39.000
USA - FOOTBALL FRENZY	39.000
USA - JOY JOY KID	39.000
USA - KING OF FIGHTER 94	39.000
USA - KING OF THE MONSTER 2	39.000
USA - NAM 75	39.000
USA - SAMURAI SHODOWN 2	39.000
USA - SAMURAI SPIRIT	39.000
USA - STREET HOOP	39.000
USA - SUPER SIDE KICK 2	39.000
USA - TOP HUNTER	39.000
USA - TRASH RALLY	39.000
USA - VIEW POINT	39.000
SONY	
ITA - ACTUA GOLF	99.000
ITA - ACTUA SOCCER	99.000
ITA - ADATTATORE 4 PLAYER SONY	89.000
ITA - ADIDAS POWER SOCCER	99.000

ITA - AGILE WARRIOR	105.000
ITA - ALIEN TRILOGY	105.000
ITA - ALONE IN THE DARK	105.000
ITA - BAZOOKA TONE	69.000
ITA - CAVO LINK SONY	50.000
ITA - CAVO SCART	39.000
ITA - CHESSMASTER 3D	105.000
ITA - CYBERIA	99.000
ITA - DESCENT	105.000
ITA - DESTRUCTION DERBY	99.000
USA - DIE HARD TRILOGY	
ITA - FADE TO BLAKE	110.000
ITA - FIFA 96	99.000
ITA - GALAXY FIGHT	105.000
ITA - GEX	99.000
JAP - HORNED HOWL + GUN	
ITA - IMPACT RACING	105.000
ITA - JOYPAD ASCII	70.000
ITA - JOYPAD SONY	59.000
ITA - JOYSTICK ASCII	125.000
JAP - JOYSTICK HORI	
ITA - MEMORY CARD 8 MEGA	92.000
ITA - MEMORY CARD SONY	49.000
ITA MODULATORE RF SONY	50.000
ITA - MORTAL KOMBAT 3	69.000
ITA - MOUSE SONY	59.000
ITA - NBA LIVE 96	110.000
ITA - NEED FOR SPEED	115.000
ITA - NFL GAMEDAY	99.000
ITA - NHL FACE OFF	99.000
ITA - PANZER GENERAL	110.000
ITA - PEDALIERA + VOLANTE	149.000
ITA - PHILOSOMA	99.000
USA - PO'ED	
ITA - POOL SHARK	99.000
JAP - PUZZLE BOBBLE 2	175.000
ITA - REVOLUTION X	99.000
ITA - RIDGE RACER REVOLUTION	99.000
ITA - SHELLSCHOCK	105.000

USA - SKELETON WARRIOR	
ITA - STREET FIGHTER ALPHA	99.000
ITA - THE D	105.000
USA - TOP GUN	
ITA - TOPOLINO	99.000
ITA - TOTAL NBA	99.000
ITA - TRUE PINBALL	110.000
ITA - VIEWPOINT	110.000
SATURN	
EUR - ADATTATORE DATEL	69.000
USA - ALIEN TRILOGY	
USA - CONGO	135.000
ITA - DAYTONA	69.000
USA - DRAGONS LAIR 2	
USA - EARTH WORM JIM	
ITA - F1 CHALLENGE	105.000
JAP - FATAL FURY 3	
ITA - JIYPAD SEGA	60.000
JAP - JOYPAD SEGA	55.000
JAP - JOYPAD SENZA FILI	115.000
JAP - KEYO YUGEKITI 2	
ITA - MORTAL KOMBAT 2	99.000
JAP - ROCKMAN X3	135.000
ITA - SEGA RALLY	125.000
USA - SHINING WIDSOM	
ITA - SIM CITY 2000	105.000
USA - SKELETON WARRIOR	
JAP - STORY OF THOR	135.000
ITA - THE D	120.000
ITA - VIRTUA FIGHTER 2	120.000
ITA - VOLANTE	150.000
ITA - WIPEOUT	99.000
EUR - MEM.-ADAT.-ACTION REP.	135.000
USA - CASPER	
SUPER NINTENDO	
EUR - 90 MINUTES	125.000
EUR - ACTION REPLAY 3	115.000
EUR - BREATH OF FIRE 2	115.000
USA - DIG & SPIKE	69.000

EUR - DONKEY KONG 2	135.000
JAP - EXCITE STAGE 96 J LEAGUE	200.000
EUR - F ZERO	59.000
ITA - FIFA 96	120.000
USA - FLASHBACK	69.000
ITA - JOYPAD ORIGINALE	38.000
USA - LOBO	
USA - MARIO RPG	
EUR - MARVEL	115.000
EUR - MAGA MAN X 3	120.000
EUR - MICROMACHINES 2	115.000
EUR - MISSION IMPOSSIBLE	125.000
ITA - NBA 96	120.000
EUR - OLYMPIC SUMMER GAMES	120.000
EUR - PINOCCHIO	140.000
JAP - RANMA 1/2 4	110.000
EUR - SAILORMOON	69.000
ITA - SUPER MARIO KART	99.000
EUR - SUP. STAR SOCCER DELUXE	135.000
EUR - TETRIS & DR. MARIO	89.000
EUR - TOY STORY	155.000
EUR - ZELDA	59.000
VIDEO	
ITA - AKIRA	30.000
ITA - AREA 88	40.000
ITA - DORAEMON	25.000
ITA - DRAGON BALL	40.000
JAP - DRAGON BALL Z	39.000
ITA - GIANT ROBOT	40.000
JAP - GUNDAM	39.000
ITA - KENSHIRO	32.000
EUR - LEGEND OF ARSLAN	35.000
ITA - LUPIN 3 - PENTA	30.000
ITA - LUPIN 3 - YAMATO	40.000
EUR - MORTAL KOMBAT	33.000
ITA - OH MIA DEA	40.000
ITA - RANMA	32.000
ITA - RECORD OF LODOSS WAR	35.000
EUR - STREET FIGHTER	40.000
ITA - VAMPIRE HUNTER	40.000

Tutti i loghi e i marchi sono dei legittimi proprietari

I prezzi possono variare senza preavviso - Prezzi IVA compresa

L'ARCOBALENO

VIDEOGAMES PER CONSOLLE E COMPUTER
PERMUTA DEGLI USATI IN NEGOZIO
VENDITA PER CORRISPONDENZA

Via Cassia, 6/c Roma Tel. 06/33.33.486

ALTEZZA PONTE MILVIO

I Belée
GIOCHI PER VOI

CONSOLLES department

Sei un rivenditore?
DIVENTA ANCHE TU
CONSOLLES DEPARTMENT® POINT
TELEFONA AL
02-4222684

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA
IVA INCLUSA NEL PREZZO

SEGA® **SATURN Vers. USA** + DEMO + PAD **L.578.000**

SEGA® **L.278.000** MEGA DRIVE II ITA + PAD + RF + ALIM. + 6 GIOCHI

3DO® **L.398.000** 3DO + PAD + GIOCO OFFERTA + MAD DOG MC CREE + DEMO

GAME BOY **L.149.800** GAME BOY + PILE + DONKEY K. LAND o KILLER INSTINCT

CONSOLLES DEPARTMENT® DICE NO ALLA PIRATERIA. LA PIRATERIA UCCIDE I VIDEOGAMES

ORA SIAMO APERTI ANCHE A GALLARATE - VA PRESSO IL CENTRO COMMERCIALE MALPENSA UNO CON FORMIDABILI OFFERTE

QUI PUOI USARE
VISA
MasterCard
CartaSì

RIVISTE AMERICANE ED INGLESI DI VIDEOGIOCHI E COMPUTER DISPONIBILI ANCHE PER CORRISPONDENZA E ALL' INGROSSO

VENDITA PER **Tel. 02-42 300 10**

Vendita per corrispondenza e uffici: via Lorenteggio 22 Milano - tel. 02/42.300.10 fax 02/ 48.3000.72
Punto vendita: MILANO via Lorenteggio 22 sotto i portici - tel. 02/42.300.10
Punto vendita: GALLARATE-VA centro commerciale Malpensa 1- via Lario 37 - tel. 0331/77.96.20

the CONSOLLES DEPARTMENT® POINTS

COMO Erba
MOVIE SERVICE
C.so XXV Aprile, 123

FERRARA
CONSOLE 2000
Via Della Luna, 32

GENOVA Chiavari
MILLEGIOCHI
Via Delle Vecchie Mura, 8

GENOVA Rapallo
MILLEGIOCHI
Corso Cristoforo Colombo, 44

MILANO
I BELÈE
Via Lorenteggio, 22

MODENA Sassuolo
COMPUTER LINE
P.le Teggia, 18/19

PADOVA
COMPUTER SHOP
Centro Comm. "GIOTTO"

PAVIA Garlasco
VIDEO MAGIA
P.za Della Repubblica, 23

PAVIA Mortara
VIDEO MAGIA
Corso Torino, 59

SANREMO
FANTASIA
Via S. Francesco, 89

TREVISO Castelfr. Veneto
COMPUTERSHOP
Centro Commerciale
"I Giardini del Sole"

UDINE
GAME MASTER
Via Aquileia, 15/a

VARESE Gallarate
SOFTWARE UNIVERSE
Centro Commerciale
"Malpensa Uno" Via Lario, 37

Vendita per corrispondenza a norma di legge. Tutti i prodotti sono coperti da garanzia. I prezzi possono subire variazioni. Tutti i marchi e i nomi registrati appartengono ai legittimi proprietari. Grafica by Adesiandia - Milano

CYBERIA™

NON HAI NIENTE DA PERDERE... SE NON LA TUA VITA

Interplay™

Nei panni di Zak sarai “piacevolmente convinto” a eseguire una missione per FWA (Free World Alliance). Obiettivo: Cyberia, la pericolosa base di ricerca in Siberia dove è nascosto il TF-22 che dovrai prelevare.

- **11 velocissime sezioni arcade**
- **animazioni, effetti sonori e resa digitalizzata dei personaggi**

LEADER S.p.A.-VIA ADUA 22-21045 GAZZADA SCHIANNO (VA)

DELPI